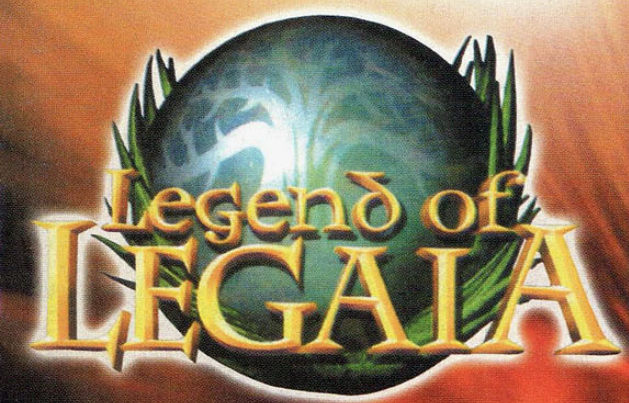
world GAMES

ANO I - Nº 04 - R$ 3,50



O SURPREENDENTE RPG DA SONY PARA PLAYSTATION

- ESTRATÉGIA DETALHADA
- ART MOVES E COMBOS
- LISTAS DE MAGIAS
- RA-SERUS SECRETOS
- OS MINI-GAMES
- LISTA DE ITENS
- CÓDIGOS DE GAME SHARK

TEMOS VAGAS PARA NOVOS EMPRESÁRIOS
MONTE JÁ O SEU NEGÓCIO

PROGAMES

ABRA UMA FRANQUIA PROGAMES

A MAIOR REDE DE LOJAS ESPECIALIZADAS EM VÍDEO GAMES DO BRASIL, ATUALMENTE COM MAIS DE 50 LOJAS FRANQUEADAS TEM UMA ÓTIMA PROPOSTA DE NEGÓCIO PARA VOCÊ, COM UM INVESTIMENTO INICIAL DE US$ 25.000 A US$ 35.000 E RETORNO ENTRE 12 A 15 MESES. VOCÊ INGRESSA EM UM SEGMENTO PROMISSOR E DE FÁCIL ADMINISTRAÇÃO, CONTANDO COM A EXPERIÊNCIA DE UMA MARCA LIDER DE MERCADO.

Estamos entre as 90 maiores marcas de franquias do Brasil!!
(Censo de franchising, setembro de 1998)

CONSULTE NOSSO DEPARTAMENTO DE FRANCHISING

Contato no Brasil:
TEL.: (011) 3641-0444
FAX: (011) 3641-0448
RUA PIO XI, 230 ALTO DA LAPA
SÃO PAULO - SP - CEP 05060-000

Contato no Japão:
TEL.: 0748-4871-58
CEL.: 010-734-3800 SRA. AUREA
SHIGA-KEN, KAMISAKI-GUN,
GOKASHO-CHO, KINAGASHI 492
T529-1433

INTERNET: www.progames.com.br **E-MAIL progames@node1.com.br**

Editorial

Os salvadores de Wild Arms

No princípio, os humanos eram uma raça mentalmente superior, mas fisicamente inferior. Bestas selvagens famintas vagavam pela terra e os pobres humanos estiveram à beira da extinção. Para evitar que isso ocorresse, os deuses resolveram dar aos pobres mortais uma poderosa força chamada Seru, que dava-lhe imenso poder para se defender de outras criaturas. Quando tocado por alguém, o Seru irradiava uma energia que penetrava em seu corpo e o deixava muito forte. Essa relação simbiótica continuou por muito tempo, até que um dia, uma misteriosa névoa começou a cobrir toda a paisagem.

Não percebendo o iminente perigo, as pessoas continuaram sua rotina normalmente, até que a névoa tocou alguém que usava o Seru e o escravizou. Ao ser tocado pela névoa o Seru se tornou mortal e passou a ter vida própria, atraindo os insuspeitos humanos, menos os habitantes de aldeias ao redor que permaneceram intactas.

Dessas aldeias veio a esperança na forma de três heróis, cada um se aventurando no desconhecido, até que um dia eles se encontraram. Juntos, eles têm o poder para libertar o mundo da névoa e de qualquer força sinistra que esteja por trás disso...

Legend of Legaia é um fascinante RPG, dos mesmos criadores de Wild Arms, ainda mais longo e complexo. Você controla Vahn, Noa e Gala em uma intrincada história sobre um grupo que tenta libertar o mundo de uma névoa maléfica que ameaça destruir toda a vida humana.

No começo do game é apresentada uma pequena aldeia que permaneceu intacta da misteriosa névoa. Os habitantes construíram uma parede enorme que impediu que a névoa invadisse. Nessa aldeia você conhecerá Vahn, seu primeiro personagem.

Os personagens e cenários são completamente em 3D. Além de bem detalhados, os personagens são bem grandes e os fundos são bem detalhados. Conforme você vai progredindo no game, vão sendo mostradas cenas em CG.

Além do storyline, as músicas e os efeitos sonoros são outro ponto forte do game. Os efeitos sonoros são vibrantes e fixam o que está acontecendo em uma seqüência de ação. Na abertura de uma batalha há um solo de bateria e nos momentos mais calmos há efeitos de som sutis e agradáveis.

O sistema de batalha é parecido com o de Xenogears o que quer dizer que não é nada fácil, mas seguindo nossa estratégia passo a passo você se tornará uma mestre. Além disso, você pode optar por usar os códigos de Game Shark, que acompanham esta estratégia, nas horas de desespero.

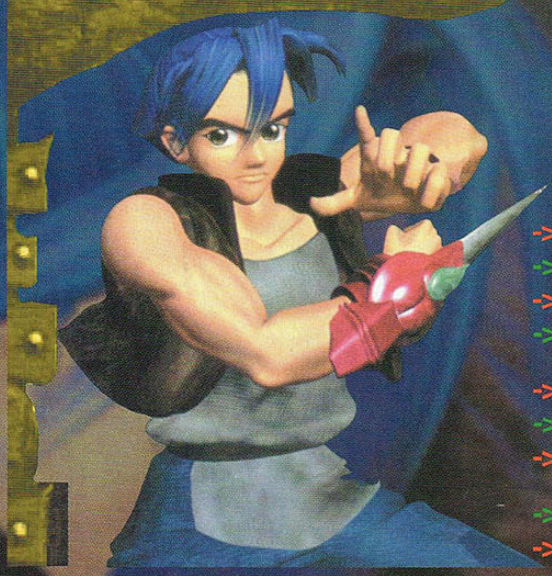
Entre no fascinante mundo de Vahn, Noa e Gala e desfrute de muitas horas de emoção e diversão!

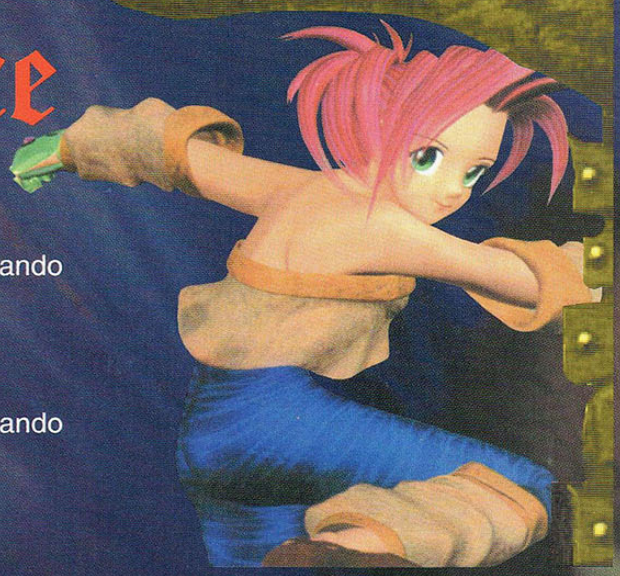
Assinaturas (Observação importante)

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.

Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Índice





Personagens & Histórias
-> A Lenda
-> Vahn, Noa e Gala
-> Menu principal

Arts Arts, e Arts
-> Explicações
-> Comandos e Combos

Lista de Magias
-> Absorvendo os Serus
-> Ra-Seru um caso à parte
-> Dark Magic
-> Earth Magic
-> Fire Magic
-> Light Magic
-> Thunder Magic
-> Water Magic
-> Wind Magic

Ra-Seru Secretos
-> Explicando e Localizando
-> Ra-Seru Terra
-> Ra-Seru Mule
-> Ra-Seru Horn
-> Ra-Seru Jedo
-> Ra-Seru Meta
-> Ra-Seru Palma
-> Ra-Seru Ozma
-> Evil Seru Juggernaut

Mini-Games
-> **PESCARIAS**
-> Explicando e Localizando
-> Pescando próximo de Vidna
-> Pescando perto de Buma
-> Lista de itens e acessórios

-> **SLOT MACHINE**
-> Explicando e Localizando
-> Prêmios de Vidna
-> Prêmios de Sol

-> **DANCING QUEEN**
-> Explicando e Localizando
-> Prêmio adquirido

-> **BAKA FIGHTER**
-> Explicações básicas
-> Lista de batalhas

-> **GUIA DO MUSCLE DOME**
-> Explicando o modo Beginner
-> Lista de Rounds
-> Explicando o modo Expert
-> Lista de Rounds
-> Explicando o modo Master
-> Lista de Rounds

Itens, Itens e Inimigos
-> Lista de itens roubados e ganhos
-> Lista de itens secretos
-> Lista de itens e acessórios
-> Jóias Elementais

A JORNADA

Drake Kingdom
-> Rim Elm
-> Hunter's Spring
-> Drake Castle
-> Snowdrift Cave
-> Rikuroa Mountain
-> Drake Castle (de novo)
-> Water Gate
-> Biron Monastery
-> West Voz Forest
-> Biron Monastery (de novo)
-> East Voz Forest
-> Zeto's Dungeon
-> Ancient Wind / Water Cave

Sebucus Islands
-> Jeremi
-> Vidna
-> Octam
-> Shadow Gate
-> Octam (subterrâneo)
-> Fire Path
-> Octam (subterrâneo) <de novo>
-> Vidna (de novo)
-> Octam (de novo)
-> Ratayu
-> Mt. Letona
-> Ratayu
-> Dohati's Castle
-> Octam (de novo) <novamente>

Karisto Kingdom
-> Sol
-> Usha Research Center
-> Uru Mais
-> Usha Research Center (de novo)
-> Nivore Ravine
-> Buma
-> Sol (de novo)
-> Buma (de novo)
-> Mt. Dhini
-> Soren Camp
-> Zora's Floating Castle
-> Soren Camp (de novo)
-> Conkram
-> Conkram (passado)
-> Rogue Tower
-> Conkram (passado) <de novo>
-> Jette's Fortress (Absolute Fortress)

Os Momentos Finais
-> Rim Elm (antes de juggernaut)
-> Uru Mais / Seru-Kai (Noaru Valley)
-> Rim Elm / Juggernaut (Bio Lab)

Códigos de Game Shark

Legend of LEGAIA

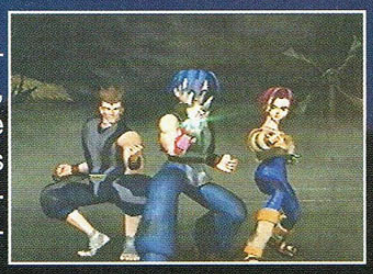
A Lenda

Segundo a lenda da humanidade, deus criou as nuvens, a terra e os mares. Depois de criar todas as coisas do universo, ele criou os humanos para governarem este mundo. Embora possuissem a sabedoria de Deus, os humanos eram fisicamente mais fracos que as feras que rondavam o mundo, e impulsivos demais no espiríto para poderem assumir isso. Por esse motivo, muitas vezes os humanos chegaram bem próximos da morte ao enfrentá-los. Pensando no futuro de seus filhos, deus deu a eles a poderosa força que poderia ajuda-los a viver. Essa "força" eram os Seru. Desde a alvorada da memória, conhecida como História, os humanos viveram junto com as criaturas que conheciam como Seru. Os Seru viveram com os humanos, sempre obedecendo-os e fazendo de seus mestres muitas vezes mais fortes do que antes.

Quando não estavam sendo usados pelos humanos, os Seru se pareciam muito com figuras de pedra. No entanto, quando ligadas a um humano, os Seru mudavam de forma e davam para estes habilidades secretas e inimagináveis. Com eles, um ser humano podia levantar objetos extremamente pesados e flutuar no ar, como pássaros.

No entanto, mesmo os "para sempre" vêm a ter um fim. E esta era tinha que chegar ao final...

Aparecendo misteriosamente de lugar algum, a névoa cobriu toda a terra, levando ao fim um mundo que possuia uma próspera simbiose entre humanos e Seru. Os obedientes servos de pedra começaram a se rebelar...



Os Seru começaram atacar os humanos, controlando suas mentes e corpos, transformando-os em feras malígnas. Abandonados por deus, a civilização humana entrou em colapso. Os que escaparam começaram a habitar áreas isoladas, protegendo-se uns aos outros da névoa. Agora, a fraca esperança é a sua única fonte de inspiração da humanidade...

Personagens principais

Vahn

Atributo -> Fogo
Fraqueza -> Água
Ra-Seru -> Meta, Ra-Seru do Fogo
Melhor mão -> Direita
Melhores armas -> Faca, Espada, Punho
Idade -> Desconhecida

Historia

Um garoto que vive com seu pai e sua jovem irmã em Rim Elm, uma vila remota que possui altos muros mantendo a névoa afastada. Possuindo um poderoso senso de justiça, Vahn esta determinado a descobrir a verdadeira natureza da névoa e libertar o mundo de seu terror. Depois de seu encontro com a Ra-Seru Meta, ele deixa a vila para embarcar em uma grande aventura.

Vahn possui um grande equilibrio entre defesa e ataque quando está em combate. Tem o atributo da Ra-Seru do fogo e, apesar de poder evocar o Seru da água, ela se manifestará em sua forma mais fraca, uma vez que esté é o seu ponto fraco. Ele é um ótimo guerreiro se você fizer as coisas corretas durante as batalhas.

Noa

Atributo -> Vento
Fraqueza -> Terra
Ra-Seru -> Terra, Ra-Seru dos Ventos
Melhor mão -> Esquerda
Melhores armas -> Garras, Tonfas

Idade -> Desconhecida

Historia

Criada por uma loba na Snowdrift Cave, onde se milagrosamente se manteve afastada da névoa, Por sua criação, Noa possui uma intuição natural (talvez aguçado por seu sexto sentido feminino) e a habilidade para perceber o poder maligno em suas várias formas. É uma menina curiosa, ingênua e alegre, mas odeia ficar sozinha, agarrando-se na esperança de que seus pais verdadeiros ainda estão vivos em algum lugar, e de pessoas más. Durante o desenrolar do enredo você acompanhará todo o desenvolvimento emocional desta cativante personagem.

Com excelente habilidade e velocidade, Noa é muito eficiente com sequências de ataque. Seu corpo leve dá a ela uma excelente agilidade, mas faz com que seja relativamente fraca na força (Strenght) e na defesa superior (Upper Defense). Ela é a única personagem que usa a mão esquerda dos três. Por causa de sua grande agilidade, a sua barra de agilidade (Agility Gauge) possui bastante espaço, então você pode executar muitos ataques em um único turno, compensando a baixa capacidade de causar. Por geralmente agir primeiro nos turnos de batalha, é a mais aconselhável como encarregada de curar os danos dos demais membros do grupo.

Gala

Elemento atributo -> Trovão
Elemento fraqueza -> Vento, Água
Ra-Seru -> Ozma, Ra-Seru do Trovão
Melhor mão -> Direita
Melhores armas -> Maça, Porrete
Idade -> Desconhecida

Historia

Gala é um guerreiro nato, sendo criado para ser um monge-guerreiro de Biron, o deus da luta, desde muito cedo. Os ensinamentos de Biron se concentram na disciplina e controle total da mente e do corpo, buscando alcançar o mesmo poder dos Seru sem o uso dos mesmos, algo que exige um rigoroso treino. Tendo perdido os pais por causa da névoa quando era criança, Gala não apenas desaconselha o uso dos Seru mas também odeia todos que os utilizam. E, mesmo depois de receber o título de Mestre Guerreiro com 17 anos de idade, o determinado Gala continua seu árduo treinamento para celebrar sua realização.

Criado para ser o guerreiro perfeito SEM o uso de Seru, seus poderes extrapolam qualquer expectativa com o uso de um Ra-Seru. O seu corpo treinado permite os ataques mais poderosos dentre os três. Por outro lado, sua agilidade e velocidade são seus pontos fracos, o mesmo valendo para a Agilidade, o que limita sua capacidade de combinar Arts. Com algumas ajudas em sua Agility e Speed este pode se tornar o mais poderoso dos três.

Menu Principal

Abreviação	Significado	Descrição
LV	Level	Nível de evolução do personangem
LV	Ra-Seru Level	Evolução do Ra-Seru
HP	Hit Points	Quantidade de energia do personagem
MP	Magic Points	Quantidade de energia mágica para ser gasta com magias
AP	Arts Points	Pontos para serem gastos com Arts
ATK	Attack Power	Poder de ataque do personagem
UDF	Upper Defense	Reduz o dano no tronco e cabeça
LDF	Lower Defense	Reduz o dano nas pernas
SPD	Speed	Determina quem vai atacar primeiro e a capacidade de se esquivar de golpes
INT	Intelligence	Poder de ataque para magia do personagem
AGL	Agility	Barra de agilidade, para realizar golpes e combinações

ARTS ARTS, 2 ARTS

É possível combinar alguns Art Moves simples fazendo combos poderosos, confira abaixo as combinações de cada personagem:

OBS: Estes combos vão ser úteis no começo do game, após ganhar Super Art ou Miracle você não vai precisar usar estes combos regulares.

Para fazer combos você precisa unir os Arts com um comando menor. Por exemplo, você pode usar 5 comandos por vez , você pode formar dois Art moves de três, como o Hyper Elbow e o Power Punch. Hyper Elbow precisa de ← → ← e o Power Punch ← ← ↓. Você sabe que o último comando do Hyper Elbow é igual ao primeiro comando do Power Punch. Então você não precisa pressiona-lo duas vezes, faça apenas a seqüências ← → ← ← ↓ e você conseguirá dois combos de Art.

Para poder usar uma Art o personagem precisa ganhar AP, existem três meios de ganha-lo:

1)- Sendo atingido por algum inimigo (você ganha aproximadamente um AP para cada 14 HP perdido)

2)- Usando um turno (Ataque), você ganha 8 AP para cada turno

3)- Usando o Spirit, como default, 32 AP são ganhos. Você aprende as Arts facilmente de pessoas, já as Hyper Arts são aprendidas com livros.

Vahn Art Moves

NOME -> TIPO -> AP -> COMANDO

Hyper Elbow -> Normal -> 18 -> ← → ←
Charging Scorch -> Normal -> 18 -> ↓ → ↑
Somersault -> Normal -> 18 -> ↑ ↓ ↑
Slash Kick -> Normal -> 18 -> ↑ ↓ ←
Power Punch -> Normal -> 18 -> ← ← ↓
Cross-Kick -> Normal -> 24 -> ↓ ↓ ↓ ↑
Pyro Pummel -> Normal -> 24 -> ← → ↑ ←
Spin Combo -> Normal -> 24 -> ↑ ↓ → ←
PK Combo -> Normal -> 24 -> ↓ ↑ ↑ ←
Hurricane -> Normal -> 24 -> ↑ ↑ ↓ ↓
Cyclone -> Normal -> 24 -> ↓ ↑ ↑ ↑
Tornado Flame -> Hyper -> 24 -> → → ←
Fire Blow -> Hyper -> 32 -> → → ↓ ←
Burning Flare -> Hyper -> 40 -> → ↓ ← ↓ ←
Power Slash -> Super -> 54 -> ↓ → ↑ ↓ ↑ ↓ ←
Fire Tackle -> Super -> 54 -> ← → ← ← ↓ → ↑
Maximum Blow -> Super -> 54 -> ↓ → ↑ ↓ ← ← ↓
Tri-Somersault -> Super -> 60 -> ↑ ↓ ↑ ↑ ↑ ↓ ↑
Rolling Combo -> Super -> 66 -> ↑↓→←←↓↑↑←
Vahn's Craze -> Miracle -> 99 -> →↓←↑←↑→↓←

NOME -> AP -> COMANDO

Hyper Elbow + Hyper Elbow -> 36 -> ← → ← → ←
Hyper Elbow + Power Punch -> 36 -> ← → ← ← ↓
Charging Scorch + Somersault -> 36 -> ↓ → ↑ ↓ ↑
Charging Scorch + Slash Kick -> 36 -> ↓ → ↑ ↓ ←
Somersault + Somersault -> 36 -> ↑ ↓ ↑ ↓ ↑
Somersault + Slash Kick -> 36 -> ↑ ↓ ↑ ↓ ←
Slash Kick + Hyper Elbow -> 36 -> ↑ ↓ ← → ←
Slash Kick + Power Punch -> 36 -> ↑ ↓ ← ← ↓
Power Punch + Charging Scorch -> 36 -> ← ← ↓ → ↑
Tornado Flame + Hyper Elbow -> 42 -> → → ← → ←*
Tornado Flame + Power Punch -> 42 -> → → ← ← ↓*
Cross-Kick + Somersault -> 42 -> ↓ ↓ ↓ ↑ ↓ →
Cross-Kick + Slash Kick -> 42 -> ↓ ↓ ↓ ↑ ↓ ←
Pyro Pummel + Hyper Elbow -> 42 -> ← → ↑ ← → ←
Pyro Pummel + Power Punch -> 42 -> ← → ↑ ← ← ↓
Spin Combo + Hyper Elbow -> 42 -> ↑ ↓ → ← → ←
Spin Combo + Power Punch -> 42 -> ↑ ↓ → ← ← ↓
PK Combo + Hyper Elbow -> 42 -> ↓ ↑ ↑ ← → ←
PK Combo + Power Punch -> 42 -> ↓ ↑ ↑ ← ← ↓
Hurricane + Charging Scorch -> 42 -> ↑ ↑ ↓ ↓ → ↑
Cyclone + Somersault -> 42 -> ↓ ↑ ↑ ↑ ↓ ↑
Cyclone + Slash Kick -> 42 -> ↓ ↑ ↑ ↑ ↓ ←
Cross-Kick + PK Combo -> 48 -> ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ←
Cross-Kick + Cyclone -> 48 -> ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑
Hurricane + Cross-Kick -> 48 -> ↑ ↑ ↓ ↓ ↓ ↑
Cyclone + Hurricane -> 48 -> ↓ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓
Tornado Flame + Pyro Pummel -> 48 -> →→←→↑←*
Fire Blow + Hyper Elbow -> 50 -> → → ↓ ← → ←**
Fire Blow + Power Punch -> 50 -> → → ↓ ← ← ↓**

*** -> Você precisa adquirir Tornado Flame primeiro**
**** -> Você precisa adquirir Fire Blow primeiro**

Noa Art Moves

NOME -> TIPO -> AP -> COMANDO

Lizard Tail -> Normal -> 18 -> ↑ ↓ ↑
Acrobatic Blitz -> Normal -> 18 -> ↑ ↓ ↓
Sonic Javelin -> Normal -> 18 -> → ↓ →
Blizzard Bash -> Normal -> 18 -> → ← ↓
Mirage Lancer -> Normal -> 24 -> → → ↑ ↑
Dolphin Attack -> Normal -> 24 -> → → ← →
Bird Step -> Normal -> 24 -> ↓ ↓ ↓ ↑
Swan Driver -> Normal -> 24 -> ↓ ↑ ↑ ↑
Tough Love -> Normal -> 30 -> ↓ ↑ ↓ ← →
Rushing Gale -> Normal -> 30 -> ↑ ↑ ← ↓ →
Tempest Break -> Normal -> 36 -> → → ← ↑ ↑ ↑
Frost Breath -> Hyper -> 32 -> ← ← → →
Vulture Blade -> Hyper -> 40 -> ← ← → ← →
Hurricane Kick -> Hyper -> 56 -> ← ↑ ↑ ↑ ↑ ↓ →
Super Javelin -> Super -> 48 -> ↑ ↑ ← ↓ → ↓ →
Dragon Fangs -> Super -> 54 -> ↑ ↓ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓
Super Tempest -> Super -> 60 -> →→←→→←↑↑↑
Triple Lizard -> Super -> 66 -> ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↓ ↑

Love You -> Super -> 72 -> → → ↑ ↑ ↓ ↑ ↓ ← →
Noa's Ark -> Miracle -> 99 -> ← ↑ → ↓ ↑ ← ↑ ↓ →

NOME -> AP -> COMANDO

Lizard Tail + Lizard Tail -> 36 -> ↑ ↓ ↑ ↓ ↑
Lizard Tail + Acrobatic Blitz -> 36 -> ↑ ↓ ↑ ↓ ↓
Sonic Javelin + Sonic Javelin -> 36 -> → ↓ → ↓ →
Sonic Javelin + Blizzard Bash -> 36 -> → ↓ → ← ↓
Acrobatic Blitz + Bird Step -> 42 -> ↑ ↓ ↓ ↓ ↑
Acrobatic Blitz + Swan Driver -> 42 -> ↑ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑
Sonic Javelin + Mirage Lancer -> 42 -> → ↓ → → ↑ ↑
Sonic Javelin + Dolphin Attack -> 42 -> →↓→→←→
Blizzard Bash + Birf Step -> 42 -> → ← ↓ ↓ ↓ ↑
Blizzard Bash + Swan Driver -> 42 -> → ← ↓ ↑ ↑ ↑
Bird Step + Swan Driver -> 48 -> ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑
Lizard Tail + Tough Love -> 48 -> ↑ ↓ ↑ ↓ ← →
Frost Breath + Sonic Javelin -> 50 -> ← ← → → ↓ →*
Frost Breath + Blizzard Bash -> 50 -> ← ← → → ← ↓*
Frost Breath + Mirage Lancer -> 56 -> ←←→→↑↑*
Frost Breath + Dolphin Attack -> 56 -> ←←→→←→*
*** -> Você precisa adquirir Frost Breath primeiro**

Gala Art Moves

NOME -> TIPO -> AP -> COMANDO

Flying Knee Attack -> Normal -> 18 -> ↓ ↑ ←
Battering Ram -> Normal -> 18 -> ← → ↓
Ironhead -> Normal -> 18 -> ↑ ↓ ↓
Back Punch -> Normal -> 18 -> ← → ←
Guillotine -> Normal -> 18 -> ← ↑ ←
Head-Splitter -> Normal -> 18 -> ← ↑ ↑
Side Kick -> Normal -> 24 -> ↓ ↓ ↑ ↑
Black Rain -> Normal -> 24 -> ↑ ← ↓ ↓
Neo Raising -> Normal -> 30 -> ← ← → ↑ ←
Electro Trash -> Normal -> 30 -> ↑ ← ↓ → ←
Bull Horns -> Normal -> 30 -> ← ↑ → ↓ ←
Thunder Punch -> Hyper -> 24 -> → → ←
Lightning Storm -> Hyper -> 32 -> → → ↑ ←
Explosive Fist -> Hyper -> 40 -> → → ← ← ←
Rushing Crush -> Super -> 54 -> ← → ↓ ↑ ← ↑ ↑
Super Ironhead -> Super -> 54 -> ↓ ↑ ← ↑ ↑ ↓ ↓
Back Punch X2 -> Super -> 54 -> ↑ ↓ ↓ ↑ ← → ←
Heaven's Drop -> Super -> 60 -> ↓ ↑ ← ↑ ↑ ← ↓ ↓
NeoStatic Raising -> Super -> 66 -> ←→←↑←←→↑←
Biron Rage -> Miracle -> 99 -> → → ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ← ←

NOME -> AP -> COMANDO

Flying Knee Attack + Battering Ram -> 36 -> ↓↑←→↓
Flying Knee Attack + Back Punch -> 36 -> ↓↑←→←
Flying Knee Attack + Guillotine -> 36 -> ↓ ↑ ← ↑ ←
Flying Knee Attack + Head-Splitter -> 36 -> ↓↑←↑↑
Back Punch + Battering Ram -> 36 -> ← → ← → ↓
Back Punch + Back Punch -> 36 -> ← → ← → ←
Back Punch + Guillotine -> 36 -> ← → ← ↑ ←
Back Punch + Head-Splitter -> 36 -> ← → ← ↑ ↑
Guillotine + Battering Ram -> 36 -> ← ↑ ← → ↓
Guillotine + Back Punch -> 36 -> ← ↑ ← → ←
Guillotine + Guillotine -> 36 -> ← ↑ ← ↑ ←
Guillotine + Head-Splitter -> 36 -> ← ↑ ← ↑ ↑
Head-Splitter + Ironhead -> 36 -> ← ↑ ↑ ↓ ↓
Flying Knee Attack + Black Rain -> 42 -> ↑ ← ↓ ↓
Ironhead + Side Kick -> 42 -> ↑ ↓ ↓ ↑ ↑
Guillotine + Black Rain -> 42 -> ← ↑ ← ↓ ↓
Thunder Punch + Battering Ram -> 42 -> →→←→↓*
Thunder Punch + Back Punch -> 42 -> → → ← → ←*
Thunder Punch + Guillotine -> 42 -> → → ← ↑ ←*
Thunder Punch + Head-Splitter -> 42 -> → → ← ↑ ↑*
Battering Ram + Side Kick -> 42 -> ← → ↓ ↓ ↑ ↓
Head-Splitter + Black Rain -> 42 -> ← ↑ ↑ ← ↓ ↓
Side Kick + Ironhead -> 42 -> ↓ ↓ ↑ ↑ ↓ ↓
Black Rain + Flying Knee Attack -> 42 -> ↑←↓↓↑←
Black Rain + Side-Kick -> 48 -> ↑ ← ↓ ↓ ↑ ↑
Lightning Storm+BatteringRam -> 50 -> →→↑←→↓**
Lightning Storm + Back Punch -> 50 -> →→↑←→←**
Lightning Storm + Guillotine -> 50 -> →→↑←↑←**
Lightning Storm + Head-Splitter -> 50 -> →→↑←↑↑**
Lightning Storm + Black Rain -> 56 -> →→↑←↓↓**
*** -> Você precisa adquirir Thunder Punch primeiro**
**** -> Você precisa ter o Lightning Storm primeiro.**

LISTA DE MAGIAS

Absorvendo os Seru...

Ra-Seru são necessários para absorver Seru. Para absorver o poderoso elemento Seru é difícil porque eles são fortes. Você vai precisar mata-lo várias vezes para poder finalmente absorve-lo. Então se você não absorver o Seru em repetidas tentativas tente depois em algum outro lugar do game.

**Quanto mais alto o nível de um elemento Seru, mais fácil é para absorve-lo.

** Por isso se você quiser absorver mais facilmente um Seru pegue o Ivory Book, e equipe-o e você não terá que matar o Seru várias vezes para absorve-lo.

Para absorver Seru elemental, você terá que mata-lo fisicamente. Existem várias maneiras de matar um Seru para absolver.

1ª Um certo tipo de Art **-> 2ª** Ataques físicos **-> 3ª** Arts **-> 4ª** Hyper Arts **-> 5ª** Super Arts **-> 6ª** Miracle Arts

Comece pelo número um, e procure um tipo certo de ART que causar um dano que irá apenas derrubar o Seru e não reduzi-lo a migalhas. (por exemplo:

Vahn usa um combo Fire Blow, Power Punch contra o Seru que tem 1200 HP, o ataque causa a perda de 1081, então sobra apenas 129HP. Vahn faz a mesma coisa novamente, Fire Blow, Power Punch, o Seru perde 1000HP e com certeza Vahn não conseguirá absorve-lo).

**Sua chance para sugar um Seru fazendo combos críticos é maior. Usando Vahn, por exemplo: Fire Blow e Power Punch (→→↓←←↓).

Lembre-se: quanto mais forte o ataque (sem Art moves) mais chance você tem de absorve-lo.

Ra-Seru: um caso à parte...

Ra-Serus são Seru que se mantiveram desde o início das eras, quando as Genesis Trees foram criadas, ao lado da humanidade, mesmo que incógnitas. Por isso, possuem uma consiência bastante evoluída. Dessa forma, Ra-Serus são uma espécie de Seru evoluídos, com capacidades incrivelmente superiores a Seru normais, como a de absorver Seru. Um Ra-Seru não pode ser absorvido de forma convencional (sem seu corpo físico, seu poder pode somente ser canalizado através de um talismã, por exemplo), além de poder ser "morto" somente por outro Ra-Seru. Quanto ao poder, somente os Rogue, raça de Ra-Seru que se voltaram contra "deus", podem se equiparar a eles.

Mas há uma outra grande serventia para as Ra-Serus, que está diretamente ligada à névoa e o início de tudo... Mas não vamos estragar a surpresa. Apenas dizemos que, devido à criação dos reatores de névoa, somente uns poucos Ra-Serus sobreviveram, ocultos nas Genesis Trees. A seguir, uma listagem dos Ra-Serus ainda remanescentes.

Elemental	Ra-Seru
- Escuridão	Jedo
- Terra	Palma
- Fogo	Meta
- Luz	Horn
- Trovão	Ozma
- Água	Mule
- Vento	Terra

A lista de magias

Dark Magic

- **Nome da Magia:** *Nighto
- **Custo da Magia:** 13 MP
- **Nome do Ataque:** Hell's Music
- **Efeito Adicional:** nenhum
- **Objetivo:** 1 inimigo
- **Local onde você pode adquirir a Magia:**
  - Level - 1 -> West Voz Forest
  - Level - 2 -> Jeremi
  - Level - 3 -> Bio Castle

- **Nome da Magia:** *Puera
- **Custo da Magia:** 120 MP
- **Nome do Ataque:** Dream Illusion
- **Efeito Adicional:**
  - Level - 3 -> O inimigo perde 5% de MP
  - Level - 5 -> O inimigo perde 10% de MP
  - Level - 7 -> O inimigo perde 15% de MP
  - Level - 9 -> O inimigo perde 20% de MP
- **Objetivos:** todos os inimigos
- **Local onde você pode adquirir a Magia:**
  - Level - 1 -> Zora's Floating Castle
  - Level - 2 -> Jette's Absolute Fortress
  - Level - 3 -> Bio Castle

Earth Magic

- **Nome da Magia:** *Mushura
- **Custo da Magia:** 60 MP
- **Nome do Ataque:** Crazy Driver
- **Efeito Adicional:**
  - Level - 3 -> O inimigo perde 5% de DEF
  - Level - 5 -> O inimigo perde 10% de DEF
  - Level - 7 -> O inimigo perde 15% de DEF
  - Level - 9 -> O inimigo perde 20% de DEF
- **Objetivos:** 1 Inimigo / Alcance
- **Local onde você pode adquirir a Magia:**
  - Level - 1 -> Mt. Letona
  - Level - 2 -> Zora's Floating Castle
  - Level - 3 -> Bio Castle

- **Nome da Magia:** *Kemaro
- **Custo da Magia:** 72 MP
- **Nome do Ataque:** Canine Fang
- **Efeito Adicional:**
  - Level - 3 -> O inimigo perde 5% de DEF
  - Level - 5 -> O inimigo perde 10% de DEF
  - Level - 7 -> O inimigo perde 15% de DEF
  - Level - 9 -> O inimigo perde 20% de DEF
- **Objetivo:** 1 inimigo
- **Local onde você pode adquirir a Magia:**
  - Level - 1 -> Ratayu (1) / Sol
  - Level - 2 -> Conkram / Jette's Absolute Fortress
  - Level - 3 -> Bio Castle

- **Nome da Magia:** *Iota
- **Custo da Magia:** 90 MP
- **Nome do Ataque:** Odd Dimension
- **Efeito Adicional:**
  - Level - 3 -> O inimigo perde 5% de DEF
  - Level - 5 -> O inimigo perde 10% de DEF
  - Level - 7 -> O inimigo perde 15% de DEF
  - Level - 9 -> O inimigo perde 20% de DEF
- **Objetivos:** todos os inimigos
- **Local onde você pode adquirir a Magia:**
  - Level - 1 -> Rogue Tower
  - Level - 2 -> Jette's Absolute Fortress
  - Level - 3 -> Bio Castle

Fire Magic

- Nome da Magia: *Gimard
- Custo da Magia: 10 MP
- Nome do Ataque: Burning Attack
- Efeito Adicional:
  - Level - 3 -> O inimigo perde 5% de ATK
  - Level - 5 -> O inimigo perde 10% de ATK
  - Level - 7 -> O inimigo perde 15% de ATK
  - Level - 9 -> O inimigo perde 20% de ATK
- Objetivos: 1 inimigo
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  - Level - 1 -> Rim Elm / Dark Castle
  - Level - 2 -> Biron Monastery
  - Level - 3 -> Rim Elm (Juggernaut)

- Nome da Magia: *Zenoir
- Custo da Magia: 36 MP
- Nome do Ataque: Vertical Hammer
- Efeito Adicional:
  - Level - 3 -> O inimigo perde 5% de ATK
  - Level - 5 -> O inimigo perde 10% de ATK
  - Level - 7 -> O inimigo perde 15% de ATK
  - Level - 9 -> O inimigo perde 20% de ATK
- Objetivos: 1 inimigo / alcance
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  - Level - 1 -> Zeto's Dungeon
  - Level - 2 -> Dohati's Castle
  - Level - 3 -> Bio Castle

- Nome da Magia: *Gola Gola
- Custo da Magia: 40 MP
- Nome do Ataque: Spinning Flare
- Efeito Adicional:
  - Level - 3 -> O inimigo perde 5% de ATK
  - Level - 5 -> O inimigo perde 10% de ATK
  - Level - 7 -> O inimigo perde 15% de ATK
  - Level - 9 -> O inimigo perde 20% de ATK
- Objetivos: todos os inimigos
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  - Level - 1 -> Fire Path
  - Level - 2 -> Rogue Tower
  - Level - 3 -> Bio Castle

Light Magic

- Nome da Magia: *Vera
- Custo da Magia: 6 MP
- Nome do Ataque: Mystic Care
- Efeito Adicional:
  - Level - 3 -> Cures Poison
  - Level - 5 -> Cures Rot / Poison
  - Level - 7 -> Cures Numb / Mold / Poison
  - Level - 9 -> Cures Status / Partially Increases AP
- Objetivo: 1 aliado
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  - Level - 1 -> Mt. Rikuroa / Voz Forest
  - Level - 2 -> Zeto's Dungeon
  - Level - 3 -> Bio Castle

- Nome da Magia: *Orb
- Custo da Magia: 18 MP
- Nome do Ataque: Holy Orb
- Efeito Adicional:
  - Level - 3 -> Cures Poison
  - Level - 5 -> Cures Rot / Poison
  - Level - 7 -> Cures Numb / Mold / Poison
  - Level - 9 -> Cures Status / Partially Increases AP
- Objetivos: todos os aliados
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  - Level - 1 -> Octam
  - Level - 2 -> Vidna
  - Level - 3 -> Rim Elm (Juggernaut)

- Nome da Magia: *Spoons
- Custo da Magia: 45 MP
- Nome do Ataque: Holy Eyes
- Efeito Adicional:
  - Level - 3 -> Cures Poison
  - Level - 5 -> Cures Rot / Poison
  - Level - 7 -> Cures Numb / Mold / Poison
  - Level - 9 -> Cures Status / Partially Increases AP
- Objetivos: todos os aliados
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  - Level - 1 -> Sol
  - Level - 2 -> Rogue Tower / Jette's Absolute Fortress
  - Level - 3 -> Bio Castle

- Nome da Magia: *Aluru
- Custo da Magia: 90 MP
- Nome do Ataque: Final Blaster
- Efeito Adicional: nenhum
- Objetivo: 1 inimigo
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  - Level - 1 -> Dohati's Castle
  - Level - 2 -> Nivora Ravine
  - Level - 3 -> Bio Castle

Thunder Magic

- Nome da Magia: *Theeder
- Custo da Magia: 24 MP
- Nome do Ataque: Turning Laser
- Efeito Adicional:
  - Level - 3 -> O inimigo perde 5% de INT
  - Level - 5 -> O inimigo perde 10% de INT
  - Level - 7 -> O inimigo perde 15% de INT
  - Level - 9 -> O inimigo perde 20% de INT
- Objetivos: 1 inimigo / alcance
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  - Level - 1 -> Snowdrift Cave / Mt. Rikuroa

Level - 2 -> Biron Monastery
Level - 3 -> Rim Elm (Juggernaut)

- Nome da Magia: *Viguro
- Custo da Magia: 64 MP
- Nome do Ataque: Plasma Storm
- Efeito Adicional:
  Level - 3 -> O inimigo perde 5% de INT
  Level - 5 -> O inimigo perde 10% de INT
  Level - 7 -> O inimigo perde 15% de INT
  Level - 9 -> O inimigo perde 20% de INT
- Objetivos: todos os inimigos
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  Level - 1 -> East Voz Forest (1) / Ratayu
  Level - 2 -> Ratayu
  Level - 3 -> Bio Castle

- Nome da Magia: *Gilium
- Custo da Magia: 160 MP
- Nome da Magia: Space Cannon
- Efeito Adicional:
  Level - 3 -> O inimigo perde 5% de INT
  Level - 5 -> O inimigo perde 10% de INT
  Level - 7 -> O inimigo perde 15% de INT
  Level - 9 -> O inimigo perde 20% de INT
- Objetivos: todos os inimigos
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  Level - 1 -> Jette's Absolute Fortress
  Level - 2 -> Noaru Valley (Seru Kai)
  Level - 3 -> Bio Castle

Water Magic

- Nome da Magia: *Gizam
- Custo da Magia: 28 MP
- Nome do Ataque: Bubble Crush
- Efeito Adicional:
  Level - 3 -> O inimigo perde 5% de AGL
  Level - 5 -> O inimigo perde 10% de AGL
  Level - 7 -> O inimigo perde 15% de AGL
  Level - 9 -> O inimigo perde 20% de AGL
- Objetivos: todos os inimigos
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  Level - 1 -> West Voz Forest / Zeto's Dungeon
  Level - 2 -> Shadow Gate
  Level - 3 -> Bio Castle

- Nome da Magia: *Freed
- Custo da Magia: 90 MP
- Nome do Ataque: Freezing Point
- Efeito Adicional:
  Level - 3 -> O inimigo perde 5% de AGL
  Level - 5 -> O inimigo perde 10% de AGL
  Level - 7 -> O inimigo perde 15% de AGL
  Level - 9 -> O inimigo perde 20% de AGL
- Objetivos: todos os inimigos
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  Level - 1 -> Fire Path
  Level - 2 -> Usha Research Center / Uru Mais
  Level - 3 -> Bio Castle

- Nome da Magia: *Slippery
- Custo da Magia: 110 MP
- Nome do Ataque: Deadly Rain
- Efeito Adicional:
  Level - 3 -> O inimigo perde 5% de AGL
  Level - 5 -> O inimigo perde 10% de AGL
  Level - 7 -> O inimigo perde 15% de AGL
  Level - 9 -> O inimigo perde 20% de AGL
- Objetivos: todos os inimigos
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  Level - 1 -> Conkram
  Level - 2 -> Rogue Tower
  Level - 3 -> Bio Castle

Wind Magic

- Nome da Magia: *Swordie
- Custo da Magia: 32 MP
- Nome do Ataque: Sonicsizer
- Efeito Adicional:
  Level - 3 -> O inimigo perde 5% de SPD
  Level - 5 -> O inimigo perde 10% de SPD
  Level - 7 -> O inimigo perde 15% de SPD
  Level - 9 -> O inimigo perde 20% de SPD
- Objetivo: 1 inimigo
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  Level - 1 -> Jeremi / Dohati's Castle
  Level - 2 -> Vidna
  Level - 3 -> Bio Castle

- Nome da Magia: *Nova
- Custo da Magia: 48 MP
- Nome do Ataque: Violent Wind
- Efeito Adicional:
  Level - 3 -> O inimigo perde 5% de SPD
  Level - 5 -> O inimigo perde 10% de SPD
  Level - 7 -> O inimigo perde 15% de SPD
  Level - 9 -> O inimigo perde 20% de SPD
- Objetivo: 1 inimigo
- Local onde você pode adquirir a Magia:
  Level - 1 -> Fire Path
  Level - 2 -> Dohati's Castle
  Level - 3 -> Bio Castle

- Nome da Magia: *Barra
- Custo da Magia: 85 MP
- Nome do Ataque: Hell Dive
- Efeito Adicional:
  Level - 3 -> O inimigo perde 5% de SPD

Level - 5 -> O inimigo perde 10% de SPD
Level - 7 -> O inimigo perde 15% de SPD
Level - 9 -> O inimigo perde 20% de SPD
- **Objetivo:** 1 inimigo
- **Local onde você pode adquirir a Magia:**
Level - 1 -> Zora's Floating Castle / Rogue Tower
Level - 2 -> Jette's Absolute Fortress / Noaru Valley
Level - 3 -> Bio Castle

Ra-Seru Secretos

Para saber se uma magia é Seru ou Ra-Seru, Ra-Seru tem uma espécie de asinhas onde você observa que a magia é preta com listras brancas.

- **Nome da Magia:** **Ra-Seru Palma**
- **Custo da Magia:** 240 MP
- **Tipo de Ataque:** magia do vento
- **Nome do Ataque:** Queen Twister
- **Objetivos:** todos os inimigos
- **Local onde você pode adquirir a Magia:** pegue o ovo do Ra-Seru da Terra (Earth Ra-Seru Egg) no Muscle Dome na Sol Tower. Você pega este ovo pegando 100,000 moedas e trocando pelo prêmio da "garota dos prêmios". Vá até Zalan em Jeremi e fale com ele, apenas diga "sim" a todas as questões que ele fizer. Ele vai lhe dar o Earth Talisman que vai aumentar a defesa contra ataques da Terra (EARTH) e poderá evocar o Earth Ra-Seru Palma. **OBS:** Cheque a genesis Tree da Mt. Rikuroa depois de lutar com Songi (É necessário ter todos os Art Moves)

- **Nome da Magia:** **Ra-Seru Mule**
- **Custo da Magia:** 200 MP
- **Tipo de Ataque:** magia da água
- **Nome do Ataque:** Deep Avalanche
- **Objetivos:** todos os inimigos
- **Local onde você pode adquirir a Magia:** pegue o ovo da água (Water Ra-Seru Egg) na pescaria a leste de Buma. Você vai pega-lo juntando 20,000 Pontos para o ovo. Você precisa pegar o Deluxe Rod no Muscle Dome para pesca melhor. Vá até em Jeremi e fale com ele novamente basta dizer "Sim" ("YES") para todas as questões que ele perguntar a você. Ele vai lhe dar o Water Talisman, que vai aumentar a defesa para ataques com água e você poderá evocar o Water Ra-Seru Mule.

- **Nome da Magia:** **Ra-Seru Horn**
- **Custo da Magia:** 200 MP
- **Tipo de Ataque:** magia da luz
- **Nome do Ataque:** Resurrector
- **Objetivos:** todos os aliados
- **Local onde você pode adquirir a Magia:** você vai pegar o ovo da luz (Light Ra-Seru Egg) com Cara. Vá até Zalan e faça o mesmo processo dos anteriores e ele lhe dará o Light Talisman, que aumentará a defesa contra ataques de luz e você poderá evocar o Light Ra-Seru Horn.

- **Nome da Magia:** **Ra-Seru Jedo**
- **Custo da Magia:** 200 MP
- **Tipo de Ataque:** magia negra
- **Nome do Ataque:** Deadly Promise
- **Objetivos:** todos os inimigos
- **Local onde você pode adquirir a Magia:** para pegar o ovo negro (Dark Ra-Seru Egg) vá para o oeste onde existe a Voz Forest onde está a Genesisis Tree. Você vai pegar o ovo após matar Songi no vale Seru-Kai Noaru então vá para a floresta do leste (West Voz Forest) e você vai encontrar um baú do tesouro. Vá até Zalan em Jeremi (Você já sabe o que fazer!!!) e pegue o Dark Talisman, que aumentará a defesa contra ataques de magia negra e poderá evocar o Dark Ra-Seru Jedo.

- **Nome da Magia:** **Ra-Seru Meta**
- **Custo da Magia:** 240 MP
- **Tipo de Ataque:** magia do fogo
- **Nome do Ataque:** Inferno
- **Objetivos:** todos os inimigos
- **Local onde você pode adquirir a Magia:** quando você tiver todas as Arts e as Hyper Arts para Vahn, quando a Meta estiver no level 8, vá para a Genesis Tree no Warrior's Square em Sol. Depois de alguns acontecimentos, Vahn poderá evocar o Fire Ra-Seru Meta. **Obs:** Você só consegue esta depois de conseguir todos os Art moves, então pegue -o na Genesisis Tree depois de lutar com Songi.

- **Nome da Magia:** **Ra-Seru Palma**
- **Custo da Magia:** 200 MP
- **Tipo de Ataque:** magia da terra
- **Nome do Ataque:** Meteor Cluster
- **Objetivos:** todos os inimigos
- **Local onde você pode adquirir a Magia:** quando você tiver todas as Arts e as Hyper Arts para Noa, e Terra estiver no level 7, vá para a Genesis Tree na montanha Rikuroa. Depois de alguns acontecimentos Noa poderá evocar a Wind Ra-Seru Terra.

- **Nome da Magia:** **Ra-Seru Ozma**
- **Custo da Magia:** 240 MP
- **Tipo de Ataque:** magia do trovão
- **Nome do Ataque:** Voltagor
- **Objetivos:** todos os inimigos
- **Local onde você pode adquirir a Magia:** quando você tiver todas as Arts e Hyper Arts para Gala, e Ozma estiver no level 6, vá até a Genesis Tree na Voz Forest do leste. Depois de alguns acontecimentos Gala poderá evocar o Thunder Ra-Seru Ozma. **Obs:** Você só consegue esta depois de conseguir todos os Art moves, então pegue -o na Geneseis Tree depois de lutar com Songi.

- **Nome da Magia:** **Evil Seru Juggernaut**
- **Custo da Magia:** 255 MP
- **Tipo de Ataque:** magia negra (Evil)

- **Nome do Ataque:** Drak Eclipse
- **Objetivos:** todos os inimigos
- **Local onde você pode adquirir a Magia:** você pode pegar isso em Ratayu. Quando os três personagens estiverem no Level 99, e todos os Ra-Seru e seus níveis mais altos (8, 7, 6), fale com Saryu. Ele vai lhe dar a chave para a Juggernaut Room. Dentro da sala tem um baú com o Evil Talisman. Se você equipa-lo pode evocar o monstro secreto Evil Seru Juggernaut. Este é o Knights of the Round / Eden do mundo de Legaia. No level 1 provoca apenas 7,000 HP de dano. Dizem que o dano pode chegar até 50,000!!! Este talismã aumenta a proteção contra ataques diabólicos. (Evil Seru attacks).

Nota: o Juggernaut não é bem um elemento, mas uma coisa que você equipa como elemento, é um talismã maligno como as magias do Ra-Seru: Talismã da Terra (Earth Talisman), Talismã da Água (Water Talisman), etc...

MINI-GAMES

Pescarias (Fishing)

Pescaria é apenas um mini game. Você vai encontrar pescarias em muitos lugares: um próximo a Jeremi , outro em Vidna e outro a leste de Buma. Você terá que ter uma vara para poder pescar. Existem três diferentes tipos de varas de pescar:
- Old Rod em Vidna na praia
- Deluxe Rod trocando por moedas em Muscle Dome na Sol Tower
- Legendary Rod, em Usha Research Center, vá para a cama com o ursinho no primeiro andar, entre as duas camas existe uma caixa. Encontre-a para pegar a Legendary Rod.

O tamanho do peixe determina o seu número de pontos. Você pode trocar os seus pontos por prêmios. Existem diferentes tipos de isca , um para cada tipo de água: Shallow, Semi-Deep, Deep. Você pode comprar iscas em Vidna, no prédio a direita do Hot Springs. O garoto com a máquina de Wild Card, se você disser "No" para a primeira questão e "Yes" para a segunda, então pode trocar moedas por iscas e boa diversão...!

Pescaria próxima a Vidna

- **Nome do Item:** Mettle Armband
- **Valor:** 1500 pontos
- **Efeito Adicional:** aumenta 25% de AP

- **Nome do Item:** Power Ring
- **Valor:** 1000 pontos
- **Efeito Adicional:** aumenta 20% de power

- **Nome do Item:** Healing Fruit
- **Valor:** 500 pts
- **Efeito Adicional:** recupera 800 HP do grupo

- **Nome do Item:** Lippian Flute
- **Valor:** 200 pts
- **Efeito Adicional:** usada nas batalhas para chamar Lippian (Nunca esqueça de usa-la)

- **Nome do Item:** Spikefish Flute
- **Valor:** 200 pts
- **Efeito Adicional:** aumenta a defesa, permitindo que você escape de batalha

Pescaria perto de Buma

- **Nome:** *Water Egg
- **Valor:** 20,000 pts
- **Efeito Adicional:** este item está escondido até que você pegue 20,000 pontos

- **Nome:** Life Grail
- **Valor:** 6500 pts
- **Efeito Adicional:** acessório; o personagem recupera 200 HP por turno

- **Nome:** Magic Grail
- **Valor:** 6500 pts
- **Efeito Adicional:** acessório; o personagem recupera 20 MP por turno.

- **Nome:** Spirit Talisman
- **Valor:** 5000 pts
- **Efeito Adicional:** acessório; consome 50% menos de MP

- **Nome:** Lippian Flute
- **Valor:** 200 pts
- **Efeito Adicional:** usada nas batalhas para chamar Lippian

- **Nome:** Spikefish Flute
- **Valor:** 200 pts
- **Efeito Adicional:** aumenta a defesa, permitindo que você escape de batalhas

Dica: Em ambos os pontos de pesca (Buma e Vidna), existem duas plantas, sendo uma à direita e outra à esquerda. O esquema é o seguinte: procure se manter em uma posição alinhada com a planta da esquerda e jogue a vara de pescar dando uma força de 50%, perto da planta. Sempre que você lançar a vara vai ter uns peixes chamados LIPPIAN,DEVOURER e SPIKEFISH, que valem muitos pontos para o seu placar!!!

Slot Machine

Slot Machine é uma máquina que requer três moedas para jogar. Você terá que usar o quadrado, triângulo, e círculo para tentar formar um trio na horizontal ou diagonalmente. Se você conseguir formar três símbolos iguais, irá para o Bonus Game que garantirá uma grana! Com as moedas ganhas, você poderá comprar itens exclusivos das casas de jogos. Existem duas casas de jogos no jogo, sendo uma delas e Sol e outra em Vidna. Abaixo seguem os itens encontrados nelas.

Prêmios de Vidna

War Soul	->	1,000
Spirit Jewel	->	800
Guardian Ring	->	400
Fury Boost	->	150
Power Elixir	->	80
Speed Elixir	->	80
Phoenix	->	50
Heavy Lure	->	10
Normal Lure	->	5
Light Lure	->	2

Prêmios de Sol

Evil God Icon	->	10,000
Lost Grail	->	8,000
Life Armband	->	5,000
Deluxe Rod	->	2,500
Vitality Ring	->	1,000
Magic Ring	->	500
Healing Berry	->	250
Incense	->	200
Fury Boost	->	150
Soru Bread	->	100
Gold Card	->	50

Dancing Queen

É encontrada na Disco Zone na Sol Tower. Mas, para poder freqüentar o clube, você precisa pegar um Gold Card com 50 moedas no Muscle Dome. Depois de entrar, você poderá ter lições de dança do Disco King, entendendo os comandos.

Na prática este mini-jogo é parecido com PaRappa the Rapper ou Bust A Move: Dance and Rithm, devido à necessidade de se pressionar botões em seqüência para realizar movimentos. Para executar um especial (valendo muitos pontos), basta pressionar o último comando juntamente com ▲.Se você ganhar o concurso Noa se torna a Dancing Queen e ainda recebe o **Swinsuit**!

Baka Fighter

Em japonês, "baka" significa "idiota", "bobo" ou alguma coisa do gênero para ridicularizar alguém. É exatamente isso Baka Fighter: uma sátira de Street Fighter e outros games de luta. Primeiro você escolhe seu personagem e deve executar golpes pressionando os botões. E, como não há defesa, o negócio é atacar sem parar. Cada monstro segue um padrão de ataque diferente. Assim, basta você entender o sistema de golpes que vencem outros e os esquemas dos oponentes para vencer.

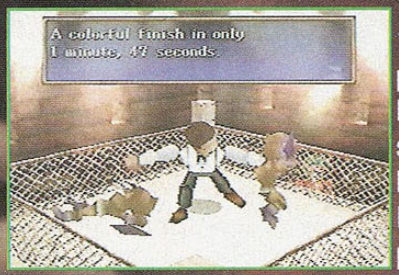
□ vence X
○ vence □
X vence ○

As combinações que você encontra nesta parte estão em ordem de aparecimento. Para poder avançar neste jogo você terá que acumular um certo número de pontos. O pré requisito para lutar com o chefe secreto é 800,000 pontos. Abaixo segue a lista de batalhas e os respectivos comandos que você deve executar para derrotá-los.

1ª Batalha: Black Puira - botão □
2ª Batalha: Gomboo - botão X
3ª Batalha: Skeleton - botão ○
4ª Batalha: Wolf - ataque com o botão □ ou X até conseguir um acerto. Quando tiver atingido o lobo al-

terne entre □ e X para alcançar a vitória.
5ª Batalha: Xain - ataque com o botão ○ até atingí-lo pelo menos três vezes. Então ataque-o mais três vezes com o botão X. Então retorne com os combos com ○ 3x e X 3x. Você apenas precisará de velocidade (○ ○ ○ X X X ○ ○ ○ X X X)
6ª Batalha: ○ ○ ○ □ □ □ X X X e repita.
7ª Batalha: X ○ □ □ □ □ e repita.
8ª Batalha: ○ ○ X e repita.
9ª Batalha: X ○ □ e repita.
10ª Batalha: ○ X □ □ e repita.
11ª Batalha: X □ ○ ○ e repita.
12ª Batalha: □ □ X X ○ ○ X X e repita.
13ª Batalha: Songi - esta batalha é composta por dois rounds bastante complicados. Songi reealmente merece o tótulo de último chefe, podendo acabar com sua vitória rapidinho. Muitos dos movimentos que você vai usar serão algumas vezes contra-atacados, mas ele não é invencível.
1º Round: X ○ □ □ □ ○ X X e repita.
2º Round: ○ □ □ □ ○ X X ○ □ □ □ e repita.

Guia do Muscle Dome



Você precisa estar com 100 moedas ou mais para se inscrever no Muscle Dome. O Coliseum Zone é muito similar ao Battle Arena de FFVII, exceto que não é possível usar alguns acessórios e existem três níveis de dificuldade.

Os níveis de dificuldade são: Beginner (iniciante), Expert e Master (mestre).
Beginner -> Nenhuma restrição
Expert -> Nada de Itens
Master -> Pode usar apenas os Acessórios

No Coliseum Zone apenas Vahn entrará no torneio, Noa e Gala ficarão de fora. Se você vencer o beginner's tournament ganhará mais de 818 moedas. Nenhum dos itens de Muscle Dome são ruins ou desnecessários, exceto pelo Deluxe Rod. O Evil God Icon essencialmente possui a mesma função do Bronze Book. O Holy Grail e o Lost Grail são itens que você pega derrotando Slipperys quando equipado com o Bronze Book. O Bronze Book pode ser comprado no Usha Research Center, ao norte de Sol. Você pode pegar o Evil God Icon em uma das dungeons.

Beginner's Course -> Pode-se usar equipamentos, acessórios, magia, spirit, mas não itens.
Acessórios aconselháveis -> War Soul, Defender Chain, Mettle Armband
Magias recomendadas -> Spoon
1º Round: Red Puira
2º Round: Skeleton
3º Round: Drake Ghost
4º Round: Caruban
5º Round: Gola Gola
6º Round: Zeto (5,000 HP, Use Spirit quando ele chamar a onda wave)
7º Round: Viguro
8º Round: Xain (10,000 HP)
Prêmio: 818 moedas

Expert Course -> Sem armas ou armadura, apenas acessórios e Spirit; sem itens.
Acessórios aconselháveis -> War Soul, Defender Chain, Mettle Gem
Magia recomendada -> Spoon
1º Round: Black Puira
2º Round: High Gomboo
3º Round: Dark Ogre (Aprox. 3500 HP)
4º Round: Gold Bison (Aprox. 3500 HP)
5º Round: Ironman (Aprox. 2500 HP)
6º Round: Caruban (1200 HP)
7º Round: Aluru (1200 HP)
8º Round: Xain (10,000 HP)
Prêmio: 1500 moedas ou mais

Master Course -> Sem armas ou armadura, sem itens, sem magia; acessórios e Spirit liberados.
Acessórios recomendados -> Defender Chain, Wonder Amulet, Life Grail
Obs: Recomenda-se um nível próximo dos 55.
Obs 2: Com esses acessórios equipados você pode derrotar a maioria dos chefes com ataques normais e usando o Spirit (exceto Jette). Deste modo, quando seu HP estiver baixo, você pode enche-lo novamente usando o Spirit e recuperar 200 de HP do Life Grail.
Obs 3: Você pode vencer sem precisar ter lutado com todos os chefes listados abaixo. Se você lutar no Master Course antes de encarar os chefes normalmente, você não vai lutar com eles. Em outras palavras, se entrar no Master Course antes de Nivora Ravine, sua luta terminará no round 8. Em contrapartida, você não vai receber o War God Icon.
1º Round: Ironman (2500 HP)
2º Round: Viguro (1200 HP aumente o spirit neste round)
3º Round: Gold Bison (3500 HP)
4º Round: Caruban (1200 HP aumente o spirit para o próximo round)
5º Round: Zeto (5000 HP)
6º Round: Berserker (4500 HP ele vai envenenar você use Wonder Amulet)
7º Round: Xain (10,000 HP)
8º Round: Dohati (30,000 HP ele vai envenenar você se não estiver com o Wonder Amulet)

9º Round: Lu Delilas (10,000 HP ela vai atacar duas vezes e então usará o Plasma Strike; antes disso, use Spirit para evitar maiores problemas)
10º Round: Che Delilas (12,000 HP, valendo o mesmo dito sobre Lu Delilas)
11º Round: Gi Delilas (10,000 - 11,000 HP, assim como os demais Delilases)
12º Round: Zora (21,500 - 22,500 HP; eventualmente irá fugir das Arts depois de 6 ou 8 arts seguidos; sua forma de ataque é semelhante à dos Delilases; usará glare para transformar você em pedra)
13º Round: Jette (33,200 - 35,800 HP; ignore clones eles são virtualmente inofensivos)
Prêmio: 13,800 moedas ou mais e o War God Icon.

LISTA DE ITENS ROUBADOS E GANHOS

- **Nome do Inimigo:** Acid Slime
- **Item Deixado:** Healing Berry
- **Item Roubado:** Silver Compass

- **Nome do Inimigo:** Aluru
- **Item Deixado:** Power Elixir
- **Item Roubado:** Healing Fruit

- **Nome do Inimigo:** Aluru Lv.2
- **Item Deixado:** Healing Berry
- **Item Roubado:** Magic Leaf

- **Nome do Inimigo:** Aluru Lv.3
- **Item Deixado:** Healing Fruit
- **Item Roubado:** Magic Fruit

- **Nome do Inimigo:** Amethyst
- **Item Deixado:** Magic Leaf
- **Item Roubado:** Magic Leaf

- **Nome do Inimigo:** Barra
- **Item Deixado:** Door Of Wind
- **Item Roubado:** Life Water

- **Nome do Inimigo:** Barra Lv.2
- **Item Deixado:** Magic Fruit
- **Item Roubado:** Power Water

- **Nome do Inimigo:** Barra Lv.3
- **Item Deixado:** Healing Fruit
- **Item Roubado:** Guardian Water

- **Nome do Inimigo:** Berserker
- **Item Deixado:** Fire Book II
- **Item Roubado:** Wonder Elixir

- **Nome do Inimigo:** Berserker Lv.2
- **Item Deixado:** Miracle Water
- **Item Roubado:** Wonder Elixir

- **Nome do Inimigo:** Berserker Lv.3
- **Item Deixado:** Miracle Water
- **Item Roubado:** Wonder Elixir

- **Nome do Inimigo:** Black Piura
- **Item Deixado:** Healing Leaf
- **Item Roubado:** Healing Flower

- **Nome do Inimigo:** Blue Piura
- **Item Deixado:** Healing Leaf
- **Item Roubado:** Good Luck Bell

- **Nome do Inimigo:** Boogie Pump
- **Item Deixado:** Fury Boost
- **Item Roubado:** Magic Fruit

- **Nome do Inimigo:** Caruban
- **Item Deixado:** Healing Bloom
- **Item Roubado:** Wonder Elixir

- **Nome do Inimigo:** Caruban Lv.2
- **Item Deixado:** Miracle Water
- **Item Roubado:** nenhum

- **Nome do Inimigo:** Caruban Lv.3
- **Item Deixado:** Miracle Water
- **Item Roubado:** nenhum

- **Nome do Inimigo:** Che Delilas
- **Item Deixado:** Thunder Book III
- **Item Roubado:** Wisdom Water

- **Nome do Inimigo:** Cort
- **Item Deixado:** Magic Grail
- **Item Roubado:** Wonder Elixir

- **Nome do Inimigo:** Cort (Juggernaut)
- **Item Deixado:** nenhum
- **Item Roubado:** Evil Medallion

- **Nome do Inimigo:** Curry Devil
- **Item Deixado:** Door Of Wind
- **Item Roubado:** Magic Fruit

- **Nome do Inimigo:** Dark Ogre
- **Item Deixado:** Power Elixir
- **Item Roubado:** Healing Berry

- **Nome do Inimigo:** Dead Bone
- **Item Deixado:** Magic Fruit
- **Item Roubado:** Incense

- **Nome do Inimigo:** Death Trigger
- **Item Deixado:** Healing Berry
- **Item Roubado:** Healing Berry

- **Nome do Inimigo:** Death Wings
- **Item Deixado:** Antidote
- **Item Roubado:** Medicine

- **Nome do Inimigo:** Demon Fly
- **Item Deixado:** Antidote
- **Item Roubado:** Golden Compass

- **Nome do Inimigo:** Devil Pump
- **Item Deixado:** Swift Water
- **Item Roubado:** Magic Leaf

- **Nome do Inimigo:** Dohati
- **Item Deixado:** Mettle Armband
- **Item Roubado:** Wonder Elixir

- **Nome do Inimigo:** Drake Ghost
- **Item Deixado:** Door Of Light
- **Item Roubado:** Power Elixir

- **Nome do Inimigo:** Evil Fly
- **Item Deixado:** Antidote
- **Item Roubado:** Antidote

- **Nome do Inimigo:** Evil Shadow
- **Item Deixado:** Phoenix

- Item Roubado: Magic Leaf

- Nome do Inimigo: Freed
- Item Deixado: Magic Leaf
- Item Roubado: Healing Fruit

- Nome do Inimigo: Freed Lv.2
- Item Deixado: Medicine
- Item Roubado: Magic Leaf

- Nome do Inimigo: Freed Lv.3
- Item Deixado: Medicine
- Item Roubado: Magic Fruit

- Nome do Inimigo: Frog
- Item Deixado: Antidote
- Item Roubado: Antidote

- Nome do Inimigo: Garnet
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Magic Fruit

- Nome do Inimigo: Gaza
- Item Deixado: nenhum
- Item Roubado: Life Water

- Nome do Inimigo: Gaza com Sim Seru
- Item Deixado: nenhum
- Item Roubado: Power Water

- Nome do Inimigo: Gel Frog
- Item Deixado: Antidote
- Item Roubado: Medicine

- Nome do Inimigo: Ghost Knight
- Item Deixado: Door Of Light
- Item Roubado: Speed Elixir

- Nome do Inimigo: Gi Delilas
- Item Deixado: Fire Book III
- Item Roubado: Swift Water

- Nome do Inimigo: Giant Rat
- Item Deixado: Healing Flower
- Item Roubado: Healing Berry

- Nome do Inimigo: Gillium
- Item Deixado: nenhum
- Item Roubado: Power Water

- Nome do Inimigo: Gillium Lv.2
- Item Deixado: nenhum
- Item Roubado: Guardian Water

- Nome do Inimigo: Gillium Lv.3
- Item Deixado: nenhum
- Item Roubado: Wonder Elixir

- Nome do Inimigo: Gimard
- Item Deixado: Healing Leaf
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Gimard Lv.2
- Item Deixado: Magic Leaf
- Item Roubado: Healing Berry

- Nome do Inimigo: Gimard Lv.3
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Magic Fruit

- Nome do Inimigo: Gizam
- Item Deixado: Antidote
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Gizam Lv.2
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Magic Leaf

- Nome do Inimigo: Gizam Lv.3
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Magic Fruit

- Nome do Inimigo: Gobu Gobu
- Item Deixado: Healing Leaf
- Item Roubado: Healing Flower

- Nome do Inimigo: GolaGola
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Healing Fruit

- Nome do Inimigo: GolaGola Lv.2
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Magic Leaf

- Nome do Inimigo: GolaGola Lv.3
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Magic Leaf

- Nome do Inimigo: Gold Bison
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Healing Berry

- Nome do Inimigo: Gold Face
- Item Deixado: Magic Leaf
- Item Roubado: Power Water

- Nome do Inimigo: Golem
- Item Deixado: Guardian Water
- Item Roubado: Life Water

- Nome do Inimigo: Gomboo
- Item Deixado: Healing Leaf/Fruit
- Item Roubado: Healing Fruit

- Nome do Inimigo: Green Slime
- Item Deixado: Healing Leaf
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Grude
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Fury Boost

- Nome do Inimigo: Guardian
- Item Deixado: Door Of Wind
- Item Roubado: Shield Elixir

- Nome do Inimigo: Heavy Grud
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Fury Boost

- Nome do Inimigo: Hell's Rat
- Item Deixado: Magic Leaf
- Item Roubado: Healing Flower

- Nome do Inimigo: Hell's Trigger
- Item Deixado: Healing Flower
- Item Roubado: Healing Flower

- Nome do Inimigo: High Gomboo
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Healing Berry

- Nome do Inimigo: High Mantis
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Healing Fruit

- Nome do Inimigo: Hornet
- Item Deixado: Antidote
- Item Roubado: Antidote

- Nome do Inimigo: Iota
- Item Deixado: Nature Amulet
- Item Roubado: Swift Water

- Nome do Inimigo: Iota Lv.2
- Item Deixado: Spirit Talisman
- Item Roubado: Wisdom Water

- Nome do Inimigo: Iota Lv.3
- Item Deixado: Spirit Talisman
- Item Roubado: Life Grail

- Nome do Inimigo: Ironman
- Item Deixado: Power Water
- Item Roubado: Life Water

- Nome do Inimigo: Jette
- Item Deixado: Miracle Water
- Item Roubado: Wisdom Water

- Nome do Inimigo: Kabuki Rat
- Item Deixado: Healing Bloom
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Kemaro
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Swift Water

- Nome do Inimigo: Kemaro Lv.2
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Wisdom Water

- Nome do Inimigo: Kemaro Lv.3
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Spirit Talisman

- Nome do Inimigo: Killer Bee
- Item Deixado: Antidote
- Item Roubado: Medicine

- Nome do Inimigo: Killer Bison
- Item Deixado: Healing Flower
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Killer Wolf
- Item Deixado: Door Of Wind
- Item Roubado: Healing Flower

- Nome do Inimigo: King Frog
- Item Deixado: Medicine
- Item Roubado: Phoenix

- Nome do Inimigo: Koru
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: nenhum

- Nome do Inimigo: Lamia
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Magic Water

- Nome do Inimigo: Lapis
- Item Deixado: Evil Medallion
- Item Roubado: nenhum

- Nome do Inimigo: Lava Face
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Guardian Water

- Nome do Inimigo: Lip Kid
- Item Deixado: Magic Leaf
- Item Roubado: Lippian Flute

- Nome do Inimigo: Lip King
- Item Deixado: Lippian Flute
- Item Roubado: Lippian Flute

- Nome do Inimigo: Lippian
- Item Deixado: Medicine
- Item Roubado: Lippian Flute

- Nome do Inimigo: Lu Delilas
- Item Deixado: Wind Book III
- Item Roubado: Magic Water

- Nome do Inimigo: Lucifer
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Magic Water

- Nome do Inimigo: Mad Bird
- Item Deixado: Fury Boost
- Item Roubado: Spikefish Flute

- Nome do Inimigo: Mad Golem
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Magic Water

- Nome do Inimigo: Mad Mantis
- Item Deixado: Healing Bloom
- Item Roubado: Healing Flower

- Nome do Inimigo: Mad Ogre
- Item Deixado: Power Elixir
- Item Roubado: Healing Fruit

- Nome do Inimigo: Mage
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Magic Leaf

- Nome do Inimigo: Medusa
- Item Deixado: Magic Leaf
- Item Roubado: Wisdom Water

- Nome do Inimigo: Moldy Worm
- Item Deixado: Medicine
- Item Roubado: Phoenix

- Nome do Inimigo: Mush Mush
- Item Deixado: Medicine
- Item Roubado: Healing Shroom

- Nome do Inimigo: Mushrin
- Item Deixado: Healing Shroom
- Item Roubado: Healing Shroom

- Nome do Inimigo: Mushroom
- Item Deixado: Healing Shroom
- Item Roubado: Healing Shroom

- Nome do Inimigo: Mushura
- Item Deixado: Speed Elixir
- Item Roubado: Healing Flower

- Nome do Inimigo: Mushura Lv.2
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Healing Fruit

- Nome do Inimigo: Mushura Lv.3
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Healing Berry

- Nome do Inimigo: Neo Bison
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Healing Flower

- Nome do Inimigo: Neo Grude
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Fury Boost

- Nome do Inimigo: Nightmare
- Item Deixado: Magic Water
- Item Roubado: Door Of Wind

- Nome do Inimigo: Nighto
- Item Deixado: Phoenix
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Nighto Lv.2
- Item Deixado: Magic Leaf
- Item Roubado: Magic Leaf

- Nome do Inimigo: Nighto Lv.3
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Magic Fruit

- Nome do Inimigo: Nova
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Nova Lv.2
- Item Deixado: Shield Elixir
- Item Roubado: Healing Flower

- Nome do Inimigo: Nova Lv.3
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Healing Fruit

- Nome do Inimigo: Nurga
- Item Deixado: Magic Leaf
- Item Roubado: Wisdom Water

- Nome do Inimigo: Oak Slime
- Item Deixado: Healing Bloom
- Item Roubado: Healing Flower

- Nome do Inimigo: Ogre
- Item Deixado: Power Elixir
- Item Roubado: Healing Bloom

- Nome do Inimigo: Orb
- Item Deixado: Magic Leaf
- Item Roubado: Healing Flower

- Nome do Inimigo: Orb Lv.2
- Item Deixado: Healing Bloom
- Item Roubado: Healing Bloom

- Nome do Inimigo: Orb Lv.3
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Healing Fruit

- Nome do Inimigo: Ostrich
- Item Deixado: Healing Lead
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Poisonous Worm
- Item Deixado: Antidote
- Item Roubado: Medicine

- Nome do Inimigo: Pump Bat
- Item Deixado: Phoenix
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Puera
- Item Deixado: nenhum
- Item Roubado: Magic Water

- Nome do Inimigo: Puera Lv.2
- Item Deixado: nenhum
- Item Roubado: Life Water

- Nome do Inimigo: Puera Lv.3
- Item Deixado: nenhum
- Item Roubado: Crimson Book

- Nome do Inimigo: Queen Bee
- Item Deixado: Antidote
- Item Roubado: Phoenix

- Nome do Inimigo: Red Piura
- Item Deixado: Healing Leaf
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Rock Lizard
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Guardian Water

- Nome do Inimigo: Rogue
- Item Deixado: nenhum
- Item Roubado: Guardian Water

- Nome do Inimigo: Scale Lizard
- Item Deixado: Door Of Wind
- Item Roubado: Swift Water

- Nome do Inimigo: Shade
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Magic Fruit

- Nome do Inimigo: Skeleton
- Item Deixado: Magic Leaf
- Item Roubado: Incense

- Nome do Inimigo: Skull Knight
- Item Deixado: Magic Leaf
- Item Roubado: Incense

- Nome do Inimigo: Slippery
- Item Deixado: Door Of Wind
- Item Roubado: Power Water

- Nome do Inimigo: Slippery Lv.2
- Item Deixado: Lost Grail
- Item Roubado: Guardian Water

- Nome do Inimigo: Slippery Lv.3
- Item Deixado: Lost Grail
- Item Roubado: Magic Grail

- Nome do Inimigo: Songi 1º encontro
- Item Deixado: Mettle Ring
- Item Roubado: Wonder Elixir

- Nome do Inimigo: Songi 2º encontro
- Item Deixado: Thunder Book II
- Item Roubado: Wonder Elixir

- Nome do Inimigo: Songi 3º encontro
- Item Deixado: nenhum
- Item Roubado: Magic Water

- Nome do Inimigo: Sorcerer
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Magic Fruit

- Nome do Inimigo: Speed Wolf
- Item Deixado: Swift Water
- Item Roubado: Healing Berry

- Nome do Inimigo: Spikefish
- Item Deixado: Healing Flower
- Item Roubado: Spikefish Flute

- Nome do Inimigo: Spoon
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Magic Water

- Nome do Inimigo: Spoon Lv.2
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Life Water

- Nome do Inimigo: Spoon Lv.3
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Life Grail

- Nome do Inimigo: Stone Lizard
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Power Water

- Nome do Inimigo: Swordie
- Item Deixado: Speed Elixir
- Item Roubado: Healing Flower

- Nome do Inimigo: Swordie Lv.2
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Healing Bloom

- Nome do Inimigo: Swordie Lv.3
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Healing Fruit

- Nome do Inimigo: Terror Face
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Swift Water

- Nome do Inimigo: Theeder
- Item Deixado: Healing Leaf
- Item Roubado: Magic Leaf

- Nome do Inimigo: Theeder Lv.2
- Item Deixado: Magic Leaf
- Item Roubado: Magic Leaf

- Nome do Inimigo: Theeder Lv.3
- Item Deixado: Healing Flower
- Item Roubado: Magic Fruit

- Nome do Inimigo: Thermo
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Wisdom Water

- Nome do Inimigo: Topaz
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Wisdom Water

- Nome do Inimigo: Twin Tomb

- Item Deixado: Healing Bloom
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Van Saryu
- Item Deixado: Lost Grail
- Item Roubado: Wonder Elixir

- Nome do Inimigo: Vera
- Item Deixado: Healing Leaf
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Vera Lv.2
- Item Deixado: Healing Flower
- Item Roubado: Healing Flower

- Nome do Inimigo: Vera Lv.3
- Item Deixado: Healing Fuit
- Item Roubado: Healing Berry

- Nome do Inimigo: Verial
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Phoenix

- Nome do Inimigo: Viguro
- Item Deixado: Golden Compass
- Item Roubado: Wonder Elixir

- Nome do Inimigo: Viguro Lv.2
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Healing Fruit

- Nome do Inimigo: Viguro Lv.3
- Item Deixado: Healing Berry
- Item Roubado: Healing Berry

- Nome do Inimigo: Wailing Bird
- Item Deixado: Healing Fruit
- Item Roubado: Spikefish Flute

- Nome do Inimigo: Warfish
- Item Deixado: Medicine
- Item Roubado: Incense

- Nome do Inimigo: Warhalf
- Item Deixado: Healing Flower
- Item Roubado: Door Of Wind

- Nome do Inimigo: Warman
- Item Deixado: Healing Flower
- Item Roubado: Door Of Light

- Nome do Inimigo: Wolf
- Item Deixado: Phoenix
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Worm
- Item Deixado: Antidote
- Item Roubado: Antidote

- Nome do Inimigo: Xain
- Item Deixado: Wind Book II
- Item Roubado: Wonder Elixir

- Nome do Inimigo: Zenoir
- Item Deixado: Healing Flower
- Item Roubado: Healing Leaf

- Nome do Inimigo: Zenoir Lv.2
- Item Deixado: Magic Leaf
- Item Roubado: Healing Flower

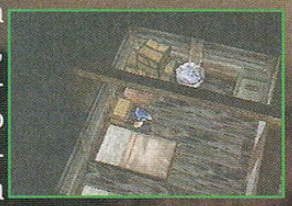
- Nome do Inimigo: Zenoir Lv.3
- Item Deixado: Magic Fruit
- Item Roubado: Healing Berry

- Nome do Inimigo: Zeto
- Item Deixado: Silver Compass
- Item Roubado: Wonder Elixir

- Nome do Inimigo: Zora
- Item Deixado: nenhum
- Item Roubado: Swift Water

ITENS SECRETOS

Point Card



Em Rim Elm, vá para a única loja, perto da casa de Vahn, suba as escadas e cheque a gaveta no quarto a esquerda perto da cama perto da porta trancada. A gaveta vai estar fechada mas você poderá abri-la depois. Depois de ir para Hunter's Spring, você pode retornar para Rim Elm e abrir a gaveta. E pegar um Point Card.

Você vai pegar pontos quando comprar algo em alguma loja, e os pontos que você recebe são 5% do preço de tudo que você comprar. O Point Card pode ser usado em batalhas para causar danos aos inimigos: um ponto é um HP. Se você tiver muitos pontos, pode provocar mais dano. Você pode usar todos os pontos do seu Point Card, mas o dano máximo é de 9999, se os pontos forem maior que 10,000.

Platinum Card

O Platinum Card pode ser encontrado em Drake Castle. O Platinum Card permite que você acesse itens especiais nas lojas. Você o encontra na sala do trono (Throne Room), do lado esquerdo, esta é a sala do Rei Drake que foi capturado quando ele tinha um Seru. Você só pode pegar o card quando a névoa for embora desta área. Vá para a sala ao lado e procure por uma espécie de janela então pegue a Platinum Card. Os itens especiais são azuis.

Camera Stone

A Camera Stone (camera de pedra) é apenas mais uma diversão extra. Você a encontra em Vidna a direita da casa do Pepe. É usada para tirar fotos de certas pessoas. Talvez possa influenciar no final do game , mas isso ainda é desconhecido. Para tirar várias fotos você terá que ter várias cameras, pois esta se quebra

depois de quatro fotos. No caminho existem várias pessoas que vão permitir que você tire fotos:

Rim Elm

-> Mei: Na primeira vez que for tirar fotos dela a camera irá quebrar depois de algumas fotos, na próxima vez que for tirar fotos dela apenas conseguirá tirar uma foto.

Vidna

-> A garotinha da praia vai tirar uma foto do grupo de Vahn; somente uma.

-> Garota de biquíni na praia (antes de pegar um biquíni); somente uma.

-> Depois de pegar um biquíni, Garota da praia (poses diferentes até a camera quebrar).

-> Garoto em Trunks perto de uma garota; somente uma.

-> Garoto na sala de máquinas (Machine Room), primeiro andar; somente uma.

-> Senhora que tem um mensageiro para Hari (casa com os monges de Biron); somente uma.

-> Mrs. Danpas; uma.

-> Mr. Danpas; uma.

-> Homem velho que está na Hot Spring; uma.

USHA Research Center

-> Doutor maluco: pode tirar a foto dele.

Speed Ring

O Speed Ring aumenta a sua velocidade. Você ganha tendo lições na Disco King na Sol Tower. Depois de sua lição se tiver conseguido 400 pontos ou mais, ele vai dizer algo como, "Você é um dançarino de nascença . Você terá que ser um dos melhores no Dancing Queen Contest." Depois ele diz algo como "Eu não posso lhe ensinar mais nenhum passo." E vai dar a você o Speed Ring de presente.

Chicken King

Em Muscle Dome, se você participar no Coliseum Zone e fugir da primeira luta de cada dificuldade, você irá ganhar o acessório "Chicken King". Este acessório permite que você fuja das batalhas com 100% de certeza, exceto nos chefes ou inimigos realmente difíceis.

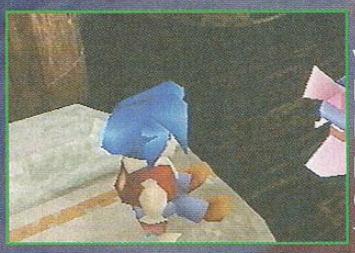
War God Icon

Depois de derrotar a fortaleza de Jette, retorne para o Muscle Dome e entre no Coliseum Zone, com a dificuldade Master. Se você vencer ganhará o War God Icon, que permite que você faça duas seqüência de ataque em um único turno.

Devil Medallion

Depois de ir ao Soren Camp, se você retornar para a montanha Dhini, você terá que lutar contra Lapis, um monstro secreto. Derrotando-o você irá receber o Devil Medallion, que permite que o personagem ataque de 0 - 15 Arts por ataque, mas o problema é que você não pode controla-lo quando estiver equipado.

Mel em Rim Elm



Em Rim Elm olhe a árvore perto da parede para lutar com algumas abelhas. Não as enfrente no começo pois elas são muito difíceis e ganham a vantagem de fazer o primeiro ataque. Você não pode usar nenhuma magia quando estiver lutando com elas, mas se você pegar o mel (Honey) todos os seus status serão multiplicados por quatro. Não fale com Nene se você quiser pegar o mel pegue-o antes de Nene.

Karisto Station

Quando você descer na Karisto Station pela primeira vez (de Octam), existe um local ("Honest Person's Store") que vende um Survival Kit por 3000 golds. Você pode procurar a árvore a esquerda do lugar para pegar 3000 golds. Compre o Kit e pague! Depois da névoa ir embora, volte ao local e o dono da loja vai ficar grato por sua "honestidade" e vai lhe dar a vitality ring!

LISTA DE ITENS

- **Nome:** Healing Leaf / Shroom
- **Efeito Adicional:** recupera 200 HP

- **Nome:** Healing Flower
- **Efeito Adicional:** recupera 800 HP

- **Nome:** Healing Berry
- **Efeito Adicional:** recupera todo HP

- **Nome:** Healing Bloom
- **Efeito Adicional:** recupera 200 HP do grupo

- **Nome:** Healing Fruit
- **Efeito Adicional:** recupera 800 HP grupo

- **Nome:** Magic Leaf
- **Efeito Adicional:** recupera 50 MP

- **Nome:** Magic Fruit
- **Efeito Adicional:** recupera 200 MP

- **Nome:** Antidote
- **Efeito Adicional:** cura o status venom

- **Nome:** Medicine
- **Efeito Adicional:** cura todos os status

- **Nome:** Phoenix
- **Efeito Adicional:** restaura a vida (com metade do HP)

- **Nome:** Fury Boost
- **Efeito Adicional:** aumenta o agility gauge pela batalha inteira

- **Nome:** Door of Light
- **Efeito Adicional:** teleporta para fora dos labirintos (quase em todos os lugares)

- **Nome:** Door of Wind
- **Efeito Adicional:** teleporta para a cidade onde você esteve

- **Nome:** Incense
- **Efeito Adicional:** diminui a taxa de encontro com inimigos

- **Nome:** Power Elixir
- **Efeito Adicional:** sobe o nível de ataque por uma batalha

- **Nome:** Shield Elixir
- **Efeito Adicional:** sobe o nível de defesa por uma batalha

- **Nome:** Speed Elixir
- **Efeito Adicional:** sobe o nível de velocidade por uma batalha

- **Nome:** Wonder Elixir
- **Efeito Adicional:** todos os níveis sobem por uma batalha

- **Nome:** Power Water
- **Efeito Adicional:** aumenta o Power +4

- **Nome:** Guardian Water
- **Efeito Adicional:** aumenta a Defesa +4

- **Nome:** Swift Water
- **Efeito Adicional:** aumenta a Velocidade +4

- **Nome:** Magic Water
- **Efeito Adicional:** aumenta o MP +8

- **Nome:** Life Water
- **Efeito Adicional:** aumenta o HP +16

- **Nome:** Wisdom Water
- **Efeito Adicional:** aumenta a Inteligência +4

- **Nome:** Miracle Water
- **Efeito Adicional:** aumenta todos os níveis +4

- **Nome:** Life Ring / Mei's Pendant

- **Efeito Adicional:** aumenta 10% do HP

- **Nome:** Life Armband
- **Efeito Adicional:** aumenta 25% do HP

- **Nome:** Magic Ring
- **Efeito Adicional:** aumenta 10% do MP

- **Nome:** Magic Armband
- **Efeito Adicional:** aumenta 25% do MP

- **Nome:** Spirit Jewel
- **Efeito Adicional:** consome 25% menos de MP

- **Nome:** Spirit Talisman
- **Efeito Adicional:** consome 50% menos de MP (Derrotando Iota com o Bronze Book equipado).

- **Nome:** Power Ring
- **Efeito Adicional:** ataque (ATK) sobe 20%

- **Nome:** Scarlet Jewel
- **Efeito Adicional:** defesa alta (Upper DeFense UDF) sobe 20%

- **Nome:** Azure Jewel
- **Efeito Adicional:** defesa baixa (Lower DeFense LDF) sobe 20%

- **Nome:** Guardian Ring
- **Efeito Adicional:** defesa alta e baixa (Upper DeFense UDF e Lower DeFense LDF) sobem 20% (Útil para Noa)

- **Nome:** Speed Ring
- **Efeito Adicional:** velocidade (SPD) sobe 20% (Útil para Gala).

- **Nome:** Wisdom Ring
- **Efeito Adicional:** inteligência (INT) sobe 20%

- **Nome:** Vitality Ring
- **Efeito Adicional:** agilidade (AGL) sobe 20% (compre de Camper em Karisto Station, depois que a gôndola chegar a estação)

- **Nome:** Mettle Gem
- **Efeito Adicional:** consome 50% menos de AP (Na caverna no caminho de Vahn em Nivora Ravine, quando voltar a visitar Rim Elm mais tarde no jogo procure o monge que treinou você no começo do game e diga que você quer praticar. Ele é bem difícil, mas se vence-lo você ganha a Mettle Gem).

- **Nome:** Unholy Icon
- **Efeito Adicional:** penetra na defesa inimiga

- **Nome:** Warrior Icon
- **Efeito Adicional:** contra-ataca em um determinado momento

- **Nome:** Evil God Icon
- **Efeito Adicional:** rouba itens dos inimigos e ataca (Muscle Dome).

- **Nome:** War God Icon
- **Efeito Adicional:** permite que você ataque duas vezes em uma mesma rodada; Se você usar uma arte Miracle, Super, Hyper, ou normal seu AP não será reduzido pelos ataques repetidos. Se Vahn tiver a Mettle Gem (Consome 50% AP), então é possível realizar dois ataques Miracle com um gasto de apenas 49 AP!! (Obtem-se vencendo o Master Tournament no Muscle Dome).

- **Nome:** Evil Medallion
- **Efeito Adicional:** o personagem entra em uma fúria incontrolável, fazendo ataques "art" múltiplos (Derrote Lapis no topo do Mt. Dhini).

- **Nome:** Speed Chain
- **Efeito Adicional:** pega o primei-

ro turno nas batalhas (Do professor de dança depois de ganhar o torneio "Dance Tournament").

- **Nome:** Slowness Chain
- **Efeito Adicional:** pega o último turno nas batalhas (Ratayu; Prefeito de Octam pelos Spring Salts).

- **Nome:** Target Chain
- **Efeito Adicional:** aumenta o nível de sucesso em ataques (Hunter's Spring, Drake Castle, Wind Tunnel).

- **Nome:** Defender Chain
- **Efeito Adicional:** aumenta o nível de sucesso em defesas (Spring, Drake Castle, Wind Tunnel). **Eu acho que este item inestimável nos modos Expert e Master no Muscle Dome em Sol.

- **Nome:** Guardian Chain
- **Efeito Adicional:** nem você nem seus inimigos podem bloquear ataques

- **Nome:** Cure Amulet
- **Efeito Adicional:** anula todos os Venom Attacks (Wind Tunnel).

- **Nome:** Pure Amulet
- **Efeito Adicional:** anula todos os venom e toxin attacks (Jeremi).

- **Nome:** Forest Amulet
- **Efeito Adicional:** anula todos rot attacks

- **Nome:** Magic Amulet
- **Efeito Adicional:** anula todos os curse attacks (Jeremi).

- **Nome:** Wonder Amulet
- **Efeito Adicional:** anula todos os status anormais

Jóias Elementais

- **Nome:** Earth Jewel
- **Efeito Adicional:** aumenta a defesa contra o elemento Earth (Biron, Wind Tunnel, Upper Octam).

- **Nome:** Water Jewel
- **Efeito Adicional:** aumenta a defesa contra o elemento Water (Biron, Wind Tunnel, Upper Octam).

- **Nome:** Fire Jewel
- **Efeito Adicional:** aumenta a defesa contra o elemento Fire (Biron, Wind Tunnel, Upper Octam).

- **Nome:** Tempest Jewel
- **Efeito Adicional:** aumenta a defesa contra o elemento Wind (Biron, Wind Tunnel, Upper Octam).

- **Nome:** Ebony Jewel
- **Efeito Adicional:** aumenta a defesa contra o elemento Dark (Upper Octam).

- **Nome:** Madlight Jewel
- **Efeito Adicional:** aumenta a defesa contra o elemento Thunder (Upper Octam).

- **Nome:** Luminous Jewel
- **Efeito Adicional:** aumenta a defesa contra o elemento Light (Upper Octam).

- **Nome:** Rainbow Jewel
- **Efeito Adicional:** aumenta a defesa contra todos os elementos (No caminho de Noa "Noa's path" em Nivora's Ravine).

- **Nome:** Life Grail
- **Efeito Adicional:** recupera 200 HP depois de cada turno (compre na Warehouse em Sol por 90,000 G ou por pontos na pescaria perto de Buma). Este item é absolutamente necessário para vencer no Master Tournament no Muscle Dome.

- **Nome:** Magic Grail
- **Efeito Adicional:** recupera 20 MP depois de cada turno (Buma Fishing Spot ou ache do lado das ferragens de Uru depois do ataque do Juggernaut).

- **Nome:** Lost Grail / Holy Grail
- **Efeito Adicional:** recupera todo o HP depois que ele chega a zero. (Pode pegar no Muscle Dome em

Sol, com o Bronze book depois de derrotar os Slipperys).

- **Nome:** Mettle Ring
- **Efeito Adicional:** aumenta o AP adquirido por spirit ou quando for atingido por inimigos aumenta 10% (Vidna, Ratayu).

- **Nome:** Mettle Armband
- **Efeito Adicional:** aumenta AP adquirido por 25%

- **Nome:** War Soul
- **Efeito Adicional:** aumenta o poder de ataque das arts (Adquiri-se em Vidna do homem que vende moedas por 100 G cada).

- **Nome:** Ivory Book
- **Efeito Adicional:** aumenta sua chance de aprender uma magia do Seru que você derrotar. **Você não pode usar a magia do Seru para matar o inimigo de que você está aprendendo a magia, você apenas pode usar armas ou arts.

- **Nome:** Bronze Book
- **Efeito Adicional:** aumenta a chance de pegar um item do inimigo (Usha Research Center).

- **Nome:** Golden Book
- **Efeito Adicional:** aumenta o gold obtido depois da batalha por 25% (Usha Research).

- **Nome:** Crimson Book
- **Efeito Adicional:** dobra a experiência (EXP) ganha (No estágio final do Juggernaut, pode usar a Door of Light para sair).

- **Nome:** Golden Compass
- **Efeito Adicional:** aumenta o nível do grupo (party's rate) para atacar primeiro (Wind Tunnel).

- **Nome:** Silver Compass
- **Efeito Adicional:** diminui o nível de ser emboscado (Wind Tunnel).

- **Nome:** Chicken Heart
- **Efeito Adicional:** aumenta o nível para escapar de uma batalha.

- **Nome:** Chicken Safe
- **Efeito Adicional:** aumenta a defesa enquanto escapa (Ratayu).

- **Nome:** Chicken Guard
- **Efeito Adicional:** evita que os inimigos escapem (Ratayu).

- **Nome:** Chicken King
- **Efeito Adicional:** escapa de qualquer batalha exceto os chefes (Corra da primeira batalha de todos os três cursos de Muscle Dome).

- **Nome:** Life Source
- **Efeito Adicional:** recupera 5 HP por passo (Camper em Karisto Station precisa ter o Platinum Card: 50,000 G).

- **Nome:** Magic Source
- **Efeito Adicional:** recupera 1 MP por passo (Karisto Station, Platinum Card).

- **Nome:** Mettle Source
- **Efeito Adicional:** recupera AP quando andando (Karisto Station, Platinum Card).

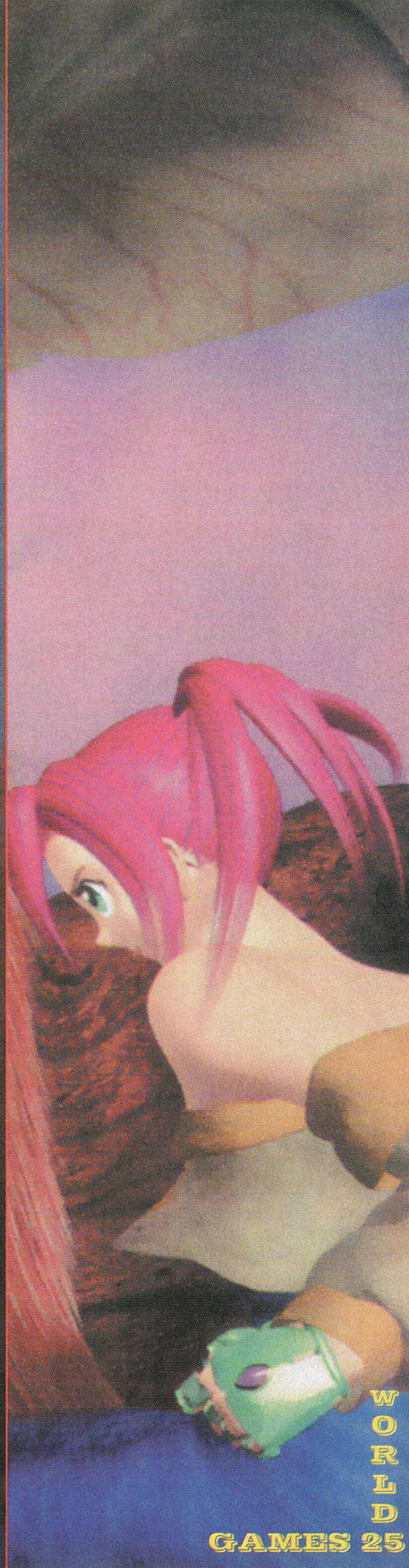
- **Nome:** Good Luck Bell
- **Efeito Adicional:** diminui o nível de encontros com os inimigos.

- **Nome:** Bad Luck Bell
- **Efeito Adicional:** aumenta o nível de encontro com os inimigos (Usha Research Center).

- **Nome:** Thunder Ra-Seru Egg
- **Efeito Adicional:** aumenta Thunder Defense (Se torna Ozma Ra-Seru da Voz Forest Genesis Tree do leste).

- **Nome:** Light Ra-Seru Egg
- **Efeito Adicional:** aumenta Light defense (Obtida de Cara mais tarde na jornada que leva a Zalan em Jeremi).

- **Nome:** Light Talisman



- **Efeito Adicional:** aumenta Light defense; Se torne usuário da nova magia de cura "Horn" (Criada por Light Ra-Seru Egg 2 de Zalan de Jeremi).

- **Nome:** Dark Stone
- **Efeito Adicional:** aumenta Dark defense (Ache retornando para Voz Forest do oeste depois no jogo; entregue para Zalan em Jeremi).

- **Nome:** Dark Talisman
- **Efeito Adicional:** aumenta Dark defense; O usuário ganha a magia mortal "Jedo" (Criada pela Dark Stone por Zalan em Jeremi).

- **Nome:** Water Egg
- **Efeito Adicional:** aumenta Water defense; 20,000 pts no Buma Fishing Spot (entregue para Zalan em Jeremi).

- **Nome:** Water Talisman
- **Efeito Adicional:** aumenta Water defense; permite evocar o Mule spell 200 MP (Zalan faz este item com a Water Egg).

- **Nome:** Point Card
- **Efeito Adicional:** encontrada em uma escrivaninha no segundo andar da loja de itens em Rim Elm na próxima visita).

- **Nome:** Fire Book I
- **Efeito Adicional:** ensina para Vahn a Hiper Art Tornado Flame (Em uma estante perto de um save pont a localização no Drake Castle).

- **Nome:** Wind Book I
- **Efeito Adicional:** ensina para Noa a Hiper Art (Em um baú no rio; em Drake Castle).

- **Nome:** Spring Salts
- **Efeito Adicional:** usado para fazer o hot spring bath (Vidna Steam Generator room).

- **Nome:** Mary's Diary
- **Efeito Adicional:** livro de Arts encontrado em uma estante no subsolo em Sol; devolva para o monge no topo do Sol.

- **Nome:** Soren Book of Arts
- **Efeito Adicional:** encontrado na fortaleza flutuante (Floating Fortress) na Torture machine.

- **Nome:** Minea's Ring
- **Efeito Adicional:** aumenta 25% do HP (Da mãe de Noa em Conkram).

- **Nome:** Mei's Pendant
- **Efeito Adicional:** aumenta 10% do HP (Dado para Vahn por Mei na casa de Vahn durante a névoa).

- **Nome:** Seru Flame
- **Efeito Adicional:** aumenta 25% do AP

- **Nome:** Zalan Crown
- **Efeito Adicional:** aumenta 10% do AP

- **Nome:** Camera Stone
- **Efeito Adicional:** tira fotos de certas áreas (quebra depois de quatro usos).

- **Nome:** Weed Hammer
- **Efeito Adicional:** Bloqueia o caminho com ervas daninhas (Voz Forest do oeste).

- **Nome:** Ruin's Key
- **Efeito Adicional:** abre a porta Uru Mais Door (da esposa do Dr. Usha).

- **Nome:** Old Rod
- **Efeito Adicional:** vara de pescar para iniciantes (praia em Vidna).

- **Nome:** Deluxe Rod
- **Efeito Adicional:** vara de pescar para experientes (Muscle Dome).

- **Nome:** Legendary Rod
- **Efeito Adicional:** vara de pescar para mestres (encontrado no Usha Research Center).

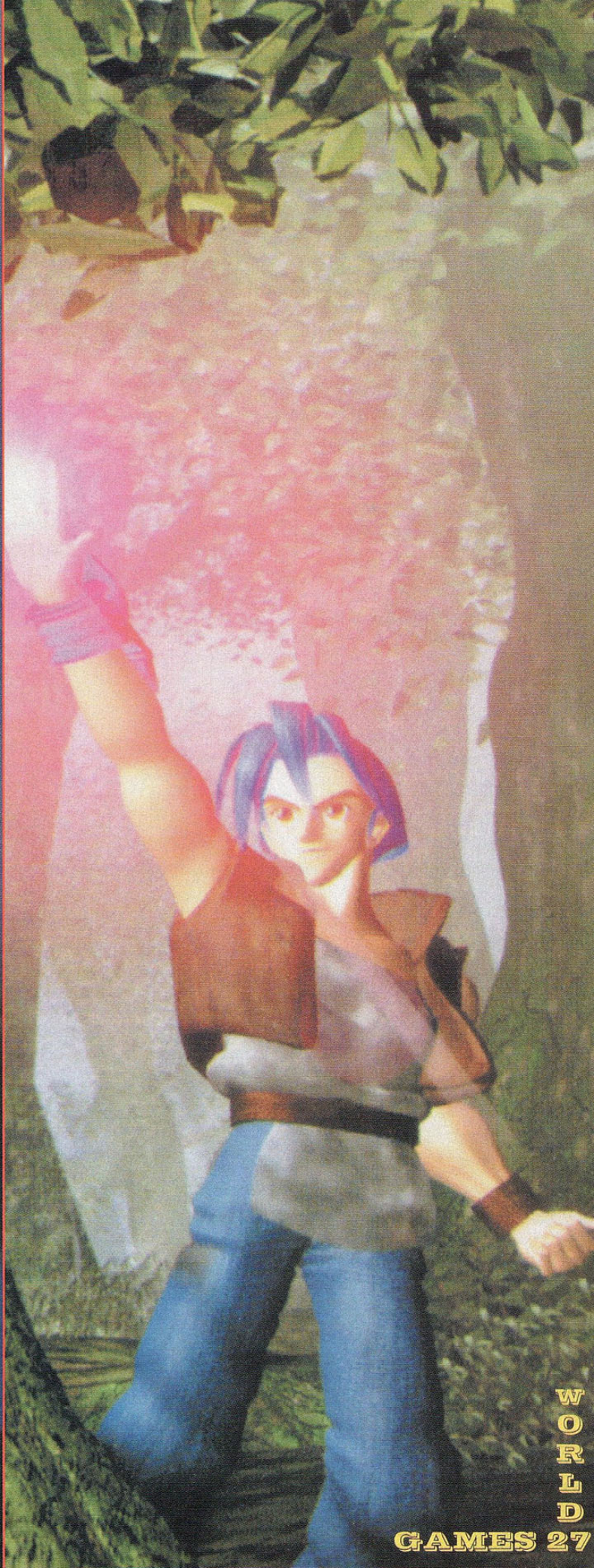
- **Nome:** Swimsuit
- **Efeito Adicional:** todos os olhos estarão em você (Sol Dance Contest Winner).

- **Nome:** Gold Card
- **Efeito Adicional:** cartão de Membro para a danceteria em Sol (Muscle Dome).

- **Nome:** Platinum Card
- **Efeito Adicional:** itens escondidos serão mostrados em muitas lojas (na porta no topo do lado esquerdo na sala do trono: Procure no topo uma pequena janela, itens escondidos serão mostrados em azul.

- **Nome:** Fire Droplets
- **Efeito Adicional:** obtido sonhando em Uru Mais

- **Nome:** TimeSpace Bomb
- **Efeito Adicional:** bomba criada pelo Dr. Usha usando fogo; Usado em Nivora Ravine.



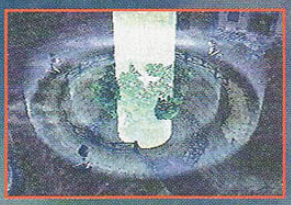
A JORNADA

Drake Kingdon

Rim-Elm

Itens - Magic Leaf, Healing Leaf x4, Hunter Clothes, Mei's Pendant, Point Card

Não há muito para fazer aqui antes da neblina aparecer. Apenas fale com as pessoas e pegue o Healing Leaf no armário da casa que está na parte elevada da cidade, à direita. Também, dê uma olhadinha no armário da casa de Vahn para encontrar mais um desses. Não se esqueça de fazer uma visita à Mei, uma jovem de longos cabelos verdes, na parte esquerda da vila. Quando você já tiver explorado a cidade, vá para a praia e fale com Tetsu, seu professor de artes marciais. Escolha a terceira opção para praticar com ele e aprender um pouco mais sobre o sistema de batalhas do game. Depois disso, haverá uma sequência em que a neblina virá, com a muralha secular sendo derrubada por uma grotesca criatura. Vá para a loja de armas e fale com o dono para pegar mais três Healing Leafs. Em seguida, vá para a casa de Mei e conte a ela que a neblina apareceu (primeira opção). Depois diga a ela para ir para sua casa (primeira opção novamente). Se você fizer isso e levar Mei para a casa de Vahn, Mei dará a Vahn seu Mei's Pendant assim que você deixar a cidade. Do contrário, somente dentro do Juggernaut, no final do game. Seja qual for a sua escolha, vá até a Genesis para receber o Ra-Seru de Vahn. Antes que você faça isso, não é má idéia ganhar alguns níveis lutando com Gimard. Quando precisar recuperar seu HP, vá para a casa de Vahn e fale com Nene, que dará um jeitinho em você. Entretanto, se você já tiver seu Ra-Seru, Nene não poderá fazer nada. Com Meta, volte para a casa de Vahn e fale para seu pai reunir o povo da cidade próximo à Genesis Tree. Depois da sequência em que a névoa é banida, saia de Rim Elm para que Mei possa lhe dar a Hunter Clothes e o Mei's Pendant. Equipe-os e saia da vila.



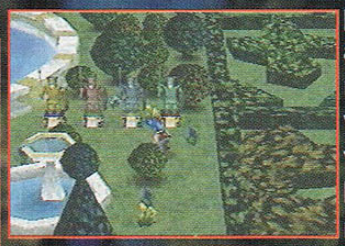
Mas ainda não é hora de por o pé na estrada. Volte para Rim Elm e vá para a loja de armas. Suba para o segundo piso e abra o armário que você não podia abrir antes. Haverá um Point Card dentro.

Depois desça e compre algumas coisas, se necessário. Apenas não compre a Survival Knifes pois você logo vai achá-las. Saia de Rim Elm e vá para Hunter's Spring, ao noroeste.

Hunter's Spring

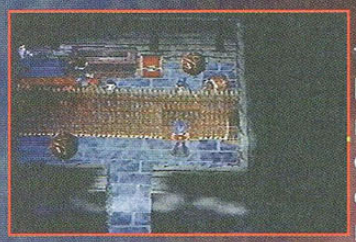
Itens - Healing Leaf

Tudo que você tem de fazer aqui é dar uma palavrinha com Lezam, o mensageiro de Drake Castle, e pegar um Healing Leaf no baú no canto direito. Você pode recuperar seu HP e MP na fonte à direita, podendo usar este recurso para ganhar uns níveis e aprender algumas novas artes nos arredores. Acabando por aqui, pegue o caminho para o Drake Castle.

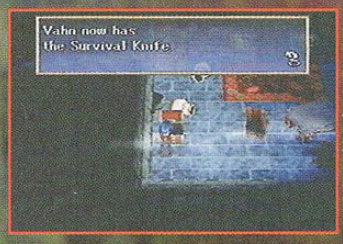


Drake Castle

Itens - Sunrise Key, Lightining Key, Star key, Mountain key, Healing Leaf x2, Fury Boost, Survival Knife, Magic Leaf, Fire book 1.



Essa parte também será fácil se você estiver com um bom níveil. Você precisa apenas vasculhar as salas à procura de uma chave para abrir cada um dos portões. No primeiro andar, pegue a sala da esquerda para obter a Sunrise Key e abrir o portão do segundo andar. Há um Healing Leaf no baú no canto da sala principal do segundo andar. Vá pela porta ao sul. Na próxima sala há um Fury Boost no topo do espelho do meio. Depois disso, pegue a Lightining Key no canto direito superior da sala. Vá para o terceiro andar. Há uma Survival Knife dentro de um baú no canto esquerdo da sala. Siga à direita e encontre, na mesma sala, um Healing Leaf. A Star Key está na outra sala. Pegue o Healing Leaf do quarto andar no baú no canto superior esquerdo. Vá pela porta ao sul (qualquer uma das duas) e entre na sala do trono entre elas. A sala da esquerda é o quarto do Rei onde você encontrará a carta de Drake e a Mountain Key. A sala da direita é o lugar onde você pode descansar e recuperar seu HP e MP, além de um Save Point e o Fire Book 1 no baú. Abra o portão da montanha, saia do castelo e vá para Rikuroa Mountain, à oeste, onde a ação passará a outra pessoa...



PS: Se você não conseguiu acertar os inimigos aqui, tente a seqüência matadora Somersault + PK Combo (↑↓↑↑←)

Snowdrift Cave

Itens - Healing Shroom x4, Nail glove

Surpresa! Você controla Noa ao invés de Vahn, inicialmente dentro de um sonho. Há um Save Point logo onde você começa. Depois de acordar, fale com a loba Terra e trate de segui-la. Ela fará três perguntas em três lugares diferentes da caverna. A resposta para a primeira pergunta é a **terceira opção**. A **segunda** é a próxima opção. Depois desta, não se esqueça de pegar o Healing Shroom no chão. A resposta para a terceira pergunta é a **quarta**. Siga para a direita e pegue outro Healing Shroom. Você chegará à sala de treinos. Há outro Healing Shroom do lado esquerdo da sala. Você precisará treinar para ganhar níveis e novas Arts. Seus inimigos são o Red (mais fácil, que atacam somente uma vez por round) e Black (que já fazem combos) Piura. Depois de cada batalha você pode falar com Terra para ter seu HP reposto. Comece pelos Red Piuras, ganhando alguns níveis (algo entre dois ou três), para depois seguir para os Black Piuras. Depois da segunda batalha, Terra ensinará umas coisinhas (você não precisará delas se já tiver consultado a lista de Arts). De qualquer forma, toda vez que você bater um papo com Terra, será convidado a descansar por hoje. Não aceite por enquanto, pois você precisa ganhar alguns níveis. Depois de acabar com todos os piura, ela foçará você a voltar com ela sem reclamações. Apenas siga a senhorita loba para a sala onde tudo começou.

As coisas irão tremer, fazendo com que a névoa che-

gue à caverna. Fale com Terra mais uma vez e ela se juntará a você. Siga a trilha e saia da caverna. Não esqueça de pegar outro Healing Shroom no caminho para fora. Você pode se aproximar do Zeto's Dungeon (de onde vem a neblina) e pegar uma Nail Glove no baú, mas nada de seguir em frente. Sem outra opção, vá para Rikuroa Mountain.

Rikuroa Mountain

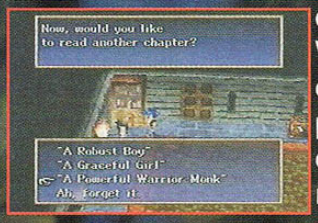
Itens - Magic Leaf x2, Scarlet Jewel, Power Water, Guardian Water, Phoenix, Speed Elixir, Vahn's Fist, Healing Bloom x2.

Aqui você jogará tanto com Noa quanto com Vahn. Primeiramente, guie Noa até a Genesis Tree no topo da montanha. Apenas tenha a certeza de que Noa aprendeu a Art Tempest Break antes de começar a subir. Siga a trilha e pegue os itens nos baús. Há um Healing Leaf próximo do Save Point, pouco antes de entrar na caverna. Na primeira caverna você encontrará Scarlet Jewel e Power Water nos baús. Há um mini chefe esperando-o no final da caverna, chamado Golem. Concentre-se em atacá-lo com tudo que tiver, deixando a cura com Terra. Três Tempest Break devem resolver. Pegue a Guardian Water do Golem e automaticamente você deixará a caverna. Agora entre na segunda caverna e pegue o Phoenix. Salve antes de sair da caverna. Lá, Zeto aparecerá e fará com que Caruban atinja Terra seriamente. Nisso, você passará a controlar Vahn. Siga a trilha e pule de uma pedra para outra. Antes de chegar à última pedra ao norte, pegue a trilha do sul para encontrar o Speed Elixir no baú. Volte e entre pela caverna até chegar à bifurcação em T. Pegue primeiro a direita para ganhar alguns itens. Continue por aqui até sair da caverna. Na segunda caverna, mais pedras para se saltar. Depois do sexto salto, ao invés de pular para cima, pule para a direita para pegar o Healing Leaf no baú. Siga para o topo e continue até sair da caverna para pegar Vahn's Fist lá fora. Só então volte para a bifurcação em T na primeira caverna, tomando a esquerda. Pegue o Healing bloom no baú antes de entrar na outra caverna. Salve antes de encontrar Noa. Se você evoluiu o nível de sua magia de fogo Gimard, vai ter uma boa vantagem sobre o chefe Caruban. Noa deve usar seu Tempest Break e curar os demais quando necessário. Vahn vai com tudo que tiver, especialmente Gimard. Depois de dorrotá-lo, pegue um Healing Bloom. Você reviverá a Genesis Tree e conseguirá a Ra-Seru dos ventos Terra para Noa. Volte para o Drake Castle.

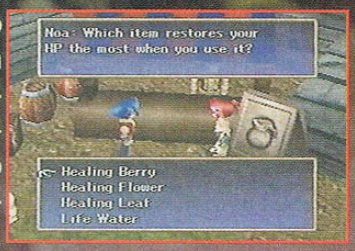
Drake Castle de novo

Itens - Water Key, Platinum Card, Healing Leaf, Swift Water, Fighting Robe, Healing Leaf x10, Healing Leaf x5, Magic Leaf.

Quando você entrar no castelo haverá uma sequência em que o Rei lhe dará a Water key. Depois vá para a sala da esquerda na sala do trono e procure no canto superior esquerdo pelo Platinum card. Agora volte e entre na sala da direi-



ta para dormir e salvar o jogo. Você pode bater um papo com o pessoal do castelo para ganhar alguma informação. Depois vá para o segundo andar para encontrar um Healing Leaf no baú.



De volta para o primeiro piso, pegue um Healing bloom dentro da sala da esquerda e um Swift water na sala da direita. Há algo para fazer no pátio. Quando Noa perguntar sobre dinheiro, na frente da loja de armas, finja que não sabe de nada, responda que não sabe de dinheiro e você ganha o Fighting robe. Agora, quando você falar com Noa na frente da loja de itens, haverá três possibilidades. Faça o seguinte para ganhar 10 Healing Leafs: Responda deste modo:

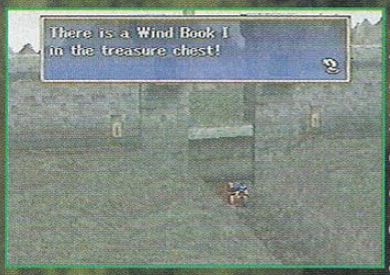
1. Healing berry
2. Escape from dungeon
3. Wats

Entretanto, não há nada para ganhar na frente do acampamento. Depois que Noa voltar para o grupo, volte para a loja de armas e compre equipamento para Noa... e caia fora do Castelo.

Water Gate

Itens - Wind Book 1, Phoenix, Life Water.

Entre no Water Gate (portão) ante o castelo e ponha a Water key (chave) na fechadura. Pegue então o Wind book 1no baú. Agora vá para o Biron Monastery. Em seu caminho, se você apertar L1 para ver o mapa, notará que hão duas entradas para o Calabouço de Zeto, do sul. A primeira entrada contém Phoenixnum baú. A segunda contém um Life water em outro baú. Não se esqueça de pegar estes itens antes que a neblina se vá. Depois, siga para Biron Monastery.



Biron Temple

Itens - Power Elixir, Healing Bloom, Ivory Book.

Quando você entrar no Biron Monastery abaixe a alavanca para abrir a porta. Então siga o homem para a próxima sala. Depois da sequência, vá para a próxima sala e examine a grande estátua para encontrar o Power elixir. Depois da sequência com Maya, é hora de subir as escadas. A sala da esquerda é a sala onde você pode tirar um ronco. A sala do meio é a sala do save point, e é possível comprar uns equipamentos também. Examine o vaso no canto superior direito para encontrar o Phoenix.

Lembre-se da mulher embaixo da mesa, ela lhe dará comida para recuperar HP e MP, quando a neblina aparecer. Quando terminar as coisas por aqui, vá para a sala da direita onde posiciona-se um guarda... fale com ele e confira a sequência. Depois vá para cima e entre na sala do meio e procure pelo Healing Boom no vaso. Fale com Zopu para entrar na festa.

Você poderá falar com todos, mas só precisa conversar com Gala e Songi para fazer com que Zopu entre na sala. Fale com Zopu de novo e ele pedirá para que você reviva a árvore Genesis. Qualquer coisa que você faça não será útil para mudar o fato de que você vai para West Voz Forest, e Songi para East Voz Forest. No caminho pare pelo Calabouço de Zeto para pegar o Ivory book.

West Voz Forest

Itens - Medicine x2, Healing Leaf, Shield Elixir, Fertilizer, Magic Amulet, Door of Light, Noa Feral, Healing Bloom, Ra-Seru egg.

Na primeira bifurcação vá pela direita primeiro para encontrar Medicine no baú. Então vá pela esquerda para encontrar o Healing Leaf noutro baú. Na próxima cena, onde você estará em campo aberto, verá túneis verdes dos dois lados. Pegue o da esquerda para pegar Fertilizer e o Shield Elixir. Agora vá pela direita ou pelo caminho da direita para achar outro Medicine. Volte para o campo aberto e siga pelo norte. Na próxima cena vá pela direita para pegar o Magic amulet. Quando você chegar no rio, dê uma examinada na planta pequena da esquerda. Cheque de novo e use Fertilizer para fazer a planta crescer. Passe o rio para a próxima tela, Pegue a Door of light no baú. Na bifurcação vá para cima para pegar Noa feral no baú. Pegue o túnel verde esquerdo para pegar um Healing bloom. Vá para sul e depois esquerda. Aqui dá para salvar o jogo. Examine a árvore Genesis e você pegará um Thunder Ra-Seru egg. Depois da sequência, volte para Biron Monastery.

Biron Monastery

Itens - Guardian Water.

Quando você voltar para Biron Monastery, verá muitos monges no chão e Gala sairá do grupo. Não se preocupe, é temporário. Vá para a sala de Mary e pegue o Guardian water no vaso. Leia a carta de May e vá para a cozinha.

Fale com a mulher embaixo da mesa e ela cozinhará para você e assim recuperará seu HP e MP. Vá para East Voz Forest e Gala reaparecerá.

East Voz Forest

Itens - Healing Flower, Weed Hammer, Magic Leaf, Guardian Water, Cure Amulet, Antidote, Survival Club, Azure Jewel, Medicine, Healing Leaf x10.

Siga em frente até chegar à uma espécie de mato feito de cristal, pegue então o túnel verde da direita. Passe a primeira bifurcação. Na Segunda, vá pela esquerdapara pegar a Flower healing. Volte para a primeira bifurcação e vá para o norte. Aparecerá outra, vá pela direita. Pegue o Weed hammer e dê um jeito no mato ao sul para chegar a um baú com Magic Leaf. Volte para a primeira bifurcação novamente e destrua o mato de cristal para encontrar Guardian water. Volte para a primeira bifurcação e vá para norte toda vida, até passar para outra tela.. Siga à frente até encontrar mais mato de cristal. Destrua-o e pegue o túnel da esquerda para encontrar Cure amulet. Volte e continue para o norte. Na próxima tela pegue o primeiro túnel da esquerda para encontrar dois baús comAntidote e Survival Club. Continue para o norte, você precisará quebrar a árvore de cristal e pegara saída pelo túnel da direita. Siga e vá destruindo todo o mato de cristal. Pegue Me-

dicine antes de entrar no túnel. Salve pois o chefe está próximo.. Você pode voltar para o Biron Monastery para se curar antes de lutar contra esse chefe. Se você não quiser usar seu Magic Leaf, volte. Entretanto Noa já deve estar em nível 11, e pode usar Super Art (super mágica). O próximo chefe são dois na verdade... dois Viguros (Você pode absorver Viguro com a ajuda do Ivory book). Tente

matar um o mais rápido que der, os dois são difíceis juntos. Se você pegar Theeder e conseguir subir de nível, é uma boa escolha (Gizam também funciona) Depois de destruir os chefes, ressuscite a árvore Genesis e pronto. Você reaparecerá no Biron Monastery. Fale com Maya na cozinha para pegar o Healing Leaf antes de ir para o Zeto's Dungeon.

Zeto's Dungeon

Itens - Thunder Book 1, Healing Leaf, Healing Flower, Fury Boost, Healing Bloom x2, Short Sword, Shield Elixir, Phoenix, Medicine, Maic Leaf, Burning Jewel, Tempest Jewel, Door of Light, Metle Ring.

Quando você entrar no calabouço (na dungeon para os especialistas), siga e pegue o Thunder Book I na bifurcação antes das escadas. Pegue primeiro o caminho da direita para pegar o Healing Leaf ao norte e Healing Flower ao sul. Volte para a bifurcação e pegue o caminho da esquerda. Antes de pegar a escada da esquerda, dê a volta pela escada para

pegar Fury Boost. Pegue a escada e continue. Na próxima bifurcação pegue o caminho da esquerda para pegar o Healing Bloom. Volte e pegue o caminho da direita, no final do caminho

pegue o elevador para encontrar a Short sword no baú atrás do elevador. Agora saia da sala e prossiga. Na próxima bifurcação pegue o caminho da direita para encontrar Shield elixir na sala. Volte e vá para o sul. Na próxima bifurcação, vá ao norte e entre na sla para encontrar o Phoenix no baú. Volte e pegue o caminho da direita. Na próxima bifurcação, vá pela esquerda primeiro para encontrar Medicine. Depois, outra bifurcação seguindo pela direita. Pelo sul, Magic Leaf, volte e vá pela direita então para encontrar outra bifurcação com duas portas. Entre nas duas para pegar Healing Bloom e Burning Jewel. Siga para a próxima bifurcação e pegue Tempest jewel de um lado e Door of Light de outro. Salve o jogo antes de combater Songi. A batalha é fácil se Gala tem Vera ou bastante Healing Leaf. Você ganha Mettle Ring se matar Songi. Continue e entre na próxima sala. Pegue o elevador e desça para salvar pois Zeto espera por você. Vá em frente e encontre o cara na frente do fazedor de neblina. O Tornado Flame de Vahn trabalha bem. Se Zeto usar Call Wave use spirit para reduzir o dano da Big Wave. Esta batalha pode ser fácil. Depois de matar Zeto e destruir o fazedor de neblinas, você volta para Biron Monastery. Agora saia para West Voz Forest e entre em Ancient Wind Cave (Siga a margem do rio)

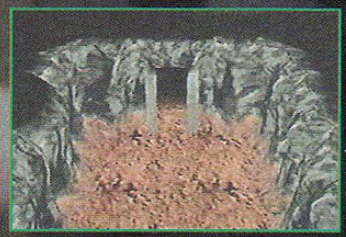
PS: Se você voltar para

Rim Elm, e vá para a casa de Mei, assista a sequência e Maya irá pedir para que Vahn encontre os pais de Noa. Você pode lutar contra as abelhas, mas ainda será difícil vencê-lo. É preciso aprender Miracles antes de lutar contra elas...

Anciend Wind Cave

Itens - Silver Compass, Wisdom Water, Door of Light, Healing Bloom, Magic Water, Door of Wind x2.

Não há nenhum inimigo nesta caverna, então sinta-se a vontade para passear por aí. Na primeira bifurcação pegue o caminho da esquerda primeiro e entre na sala. Cheque o barril próximo da cama para encontrar Silver compass, mova a alavanca para abrir a porta para a próxima sala da caverna. Também cheque o barril atrás do homem velho que vende armas para encontrar Wisdom water. Volte e vá pelo norte para entrar na próxima sala. Pela próxima bifurcação pegue o caminho da direita para pegar Door of Light no baú que está escondido na direita. Volte e continue na próxima bifurcação pegue o norte para encontrar o Healing bloom. Então pegue o caminho da direita para entrar na sala e dizer sim para a velha. Assim você irá dormir e Ter um sonho. Quando você acordar fale com todos e não se esqueça de checar o barril no canto superior esquerdo para encontrar Magic water. Quando for sair, a velha vai lhe dar dois Door of wind. Saia da caverna (O nome da caverna vai mudar para Water Cave) e vá para Jeremi.

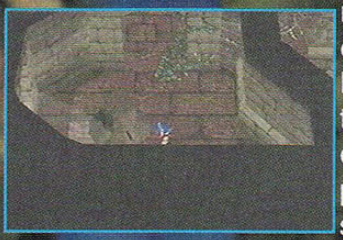


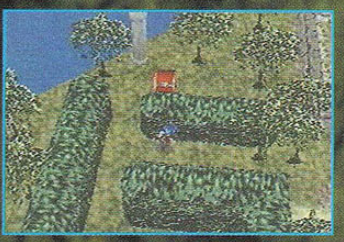
Sebucus Islands

Jeremi

Itens - Phoenix, Target Chain, Healing Flower, Power Water, Guardian Ring, Speed Ring, Healing Leaf, Healing Bloom, Speed Elixir, Forest Amulet, Fire Book 2, Zalan's Letter.

Quando você entrar na cidade, prepare-se para ver todas as pessoas se transformarem em Serus. Então não adianta tentar conversar. Você pode salvar, antes ou depois de reviver a árvore Genesis no Sky Garden. Se quer fazê-lo agora, aqui está a direção: vá para a direita e entre na loja na primeira bifurcação. Pegue o Phoenix no baú, desça e cheque a estante pelo Target Chain. Volte para a primeira bifurcação e vá pelo norte. Na próxima bifurcação, vá pela direita e entre na casa para pegar Healing flower no baú. Volte e vá pela esquerda e entre na estalagem. Vá para o porão para pegar Power Water em outro baú.. Saia da estalagem e siga para o bar, ao norte. Dê uma checada na estante para encontrar o Guardian Ring. Volte para a segunda bifurcação para entrar na torre ao norte. Na próxima sala onde estão os elevadores, pegue o Healing Leaf no baú no canto superior direito. Pegue o elevador a extrema esquerda primeiro. Quando sair, vá pelo sul e entre noutro elevador. Na próxima sala pegue o elevador à direita para pegar o Speed Ring. Volte e pegue o elevador mais estreito. Quando sair, pegue o elevador da extrema direita para pegar o Healing Bloom. Volte e pegue aquele da esquerda e ligue o painel. Volte e pegue o





elevador mais a esquerda. Saia da sala e vá para sul para salvar o jogo. Entre no labirinto e pegue as coisas que estão nos baús próximos ao chefe. Não seja burro e cure todo mundo antes de ir para o chefe. Alguém no grupo deve funcionar como curandeiro. Vahn seria ótimo para isso. Toda vez que o chefe (Berserker) infligir um dano muito grande em alguém, cure esse coitado. Fique bem sadio para a morte do chefe; O cara morre dando um Stone Circle que dará mais de 400 de dano para todos. Você pega o Fire book 2 com ele.

PS: Use Nighto contra o chefe para uma batalha fácil. Depois de matar o cara e reviver a árvore Genesis, volte para dentro da torre e pegue o elevador para o primeiro andar. Depois da sequência, você começará do porão da estalagem. Fale com as pessoas e compre uns equipamentos. Agora para Vidna.

Vidna

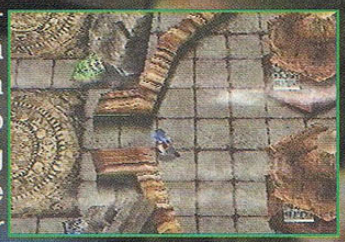
Itens - Fishing Tackle Set, Healing Leaf x10, Door of Wind, Healing Flower, Magic Leaf, Phoenix, Yuma's Ring, 10 moedas, Zalan's Crown (Jeremi)

Fale com todos, especialmente com Pepe e o cara na praia. Fale com o cara na praia que está na frente da vara de pescar (cheque primeiro a vara de pescar) e ele lhe dará Fishing Tackle Set. Cheque o armário dentro da loja de itens pelos 10 Healing Leafs. Cheque o armário no segundo andar dentro da estalagem pela Door of Wind e Healing flower. Também cheque o armário na loja de armas pelo Magic Leaf. Você pode ir para a última casa a esquerda para falar com Palas, então ir a casa do lado para ouvir mensagens sobre Haris e Octam. A casa de Pepe é no canto superior esquerdo. Vá para sua casa e pegue Yuma's ring. Agora vá para a casa do meio (a grande) e fale com o cara próximo à máquina para ganhar 10 moedas. Agora volte para Jeremi e fale com Zalan. Você perderá Yuma's ring mas Zalan dará a Zalan's crown e ficará em dívida. Com o Fishing tacle set, você pode pescar uns acessórios legais. Pelo caminho, o local de pesca fica entre Vidna e Jeremi. Siga o caminho e não vá para Vidna ou Jeremi, assim chegará ao local de pesca. Tente usar Normal tackle para pegar peixes melhores. Depois vá para Octam.

Octam

Itens - Speed Elixir, Swift Water, Healing Bloom, Star Pearl (Jeremi).

Não há ninguém nesta cidade, então, tudo que você precisa é pegar os tesouros e encontrar outra pista. Você encontrará Speed Elixir na casa da direita. Leia o papel na mesa dentro da estalagem. Pegue o Swift water dentro do baú invisível dentro da casa da esquerda. Cheque o canto superior direito desta casa para encontrar o baú. Saia e vá para norte entre esta casa e a loja de armas. Entre no mato alto para encontrar Healing bloom. Você pode subir e checar o segundo piso por informações. Desça e entre na porta entre as escadas. Siga o caminho para baixo e cheque a pedra clorida no chão. Lembre a posição do elemento. Agora leia quatro livros de profecias para abrir

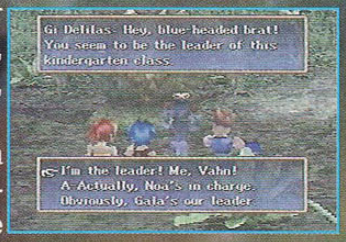


a porta secreta. Entre na passagem e haverá uma sequência com Cara e você saberá onde está a Star pearl. Agora volte para Jeremi e fale com Zalan para pegar a Star pearl. Depois disso vá para Shadow Gate.

PS: Tente absorver Orb em Octam.

Shadow Gate

Itens - Magic Leaf, Healing Flower x3, Life Ring, Wonder Elixir, Fury Boost, Shield Elixir.



Depois da sequência com Gi Delilas, cheque a pedra na frente da estátua de Cabeça e faça certo para abrir o caminho. Lembre-se das coordenadas em Octam. Se esqueceu, aqui está:

Norte - Terra
Leste - Vento
Sul - Água
Oeste - Fogo

Quando o caminho estiver aberto, vá e cheque a Star Pearl para fazer o caminho acessível. Não se esqueça de pegar o Magic Leaf na caixa no canto superior esquerdo. No subterrâneo, apenas siga o caminho e quando chegar a primeira bifurcação, pegue o caminho da esquerda para encontrar Healing flower. Volte e pegue o caminho da direita. Pegue outro Healing flower no caminho. Na próxima bifurcação, pegue o caminho da direita para pegar Life ring. Volte e vá pela esquerda. Na próxima, indo reto pegue o Wonder elixir. Volte e pegue o da esquerda. Na próxima vá para o norte para achar Healing flower. Volte e continue pela esquerda. Pegue o Fury boost no caminho. Na próxima bifurcação, pegue a direita e pegue Shiel elixir. Volte e pegue sul para sair da caverna. Agora você está em Octam subterrânea.

Octam Subterrânea

Itens - Door of Wind, Healing Flower, Life Water, Medicine, Magic Water.

Compre umas coisas e depois da sequência do terremoto, fale com a garota de vermelho e siga-a para a casa de Hari. Entre e fale com as pessoas. Agora vá para a casa grande do meio e vá para o terceiro andar para falar com o prefeito. Hari irá acordar. Pegue os tesouros antes de falar com Hari. No terceiro andar da casa grande, pegue o Medicine no baú e cheque o barril próximo à mesa pela Magic water. Cheque a estante no porão da estalagem para encontrar Door of wind. Vá para o norte da estalagem e pegue a Healing flower no baú. Volte para a casa e cheque a estante por Life water. Fale com Hari do passado presente e futuro. Saia da casa e vá para Fire Path (Canto superior esquerdo).

Fire Path

Itens - Wisdon Water, Speed Elixir, Healing Bloom x3, Magic Leaf, Gala Mace, Healing Flower, Phoenix, Life Water, Door of Light, Magic Water, Wind Book 2, Guardian Chain, Incense, Power Water.

Este é um longo caminho e Xain, o chefe, está esperando no final. Conserve o MP por motivos de cura. Quando você entrar na primeira caverna, siga apenas o caminho. Na primeira bifurcação, vá para a direita para pegar Wisdom water no baú. Agora pegue a esquerda e continue. Na próxima

bifurcação onde há um grande pilar no meio, vá para baixo e pegue o sul. No próximo pilar vá pela direita para encontrar Speed elixir. Agora volte para a Segunda bifurcação e vá para a direita. Pegue um Healing bloom no caminho para a próxima caverna. Na caverna entre no grande pilar para encontrar um Magic Leaf. Continue para o segundo pilar e entre nele pela esquerda para pegar Healing bloom. Saia e vá para o sul primeiramente. Entre no grande pilar para pegar Gala mace. Vá para o segundo pilar e vá para a esquerda. Encontre uma Healing flower no outro pilar. Agora, para o norte. Salve o jogo antes de atingir a caverna. Depois da sequência, piule para a pedra flutuante. Quando ela parar, pegue o tesouro, Phoenix. Cure o pessoal antes de falar com Xain. Vá falar com ele duas vezes. Responda que é seu inimigo. Se equipar Gala com Speed ring, terá um curandeiro bem rápido. Se não, use Vahn. Dê a ele o melhor combo que tiver. Aquele que for atingido por Bloody Horns (600 de dano) deve ser curado. Se ele usar Bull Charge, use spirit para diminuir o dano. Derrotando este cara você ganha Wind book 2. Depois disso ele irá congelar o magma. Vá para a direita primeiro para pegar Guardian chain. Depois vá para a esquerda e desça para pegar o Incense no baú. Volte e vá para norte. Siga e pegue outro Healing bloom no caminho. Na próxima bifurcação, vá para a direita primeiro e pegue a escada. Siga para pegar Power water. Volte e pegue o norte para entrar na caverna. Volte para Octam.

Octam Subterrânea

Itens - Miracle Water.

Fale com o prefeito e aparecerá a pergunta sobre Spring Salts. Não se esqueça de checar a estátua do futuro Hari próxima à ex-casa de Hari para encontrar Miracle water. Volte para Vidna.

Vidna

Itens - Shield Elixir, Healing Flower, Magic Ring, Spring Salts.

Quando entrar na cidade, você notará que o vento parou. Você pode mexer na máquina pois há um cara vendendo moedas lá. Vá para a casa de Danpa e desça para o porão. Use o elevador para descer. Fale com as pessoas para saber o que aconteceu a cidade. Depois disso v á para a sala de máquinas para pegar Spring salts. Quando entrar na sala, desça a escada para chegar a bifurcação. Vá para a direita para pegar Healing flower. Volte e vá para o sul para pegar Shield elixir. Se você for para a esquerda da bifurcação, pegará o Spring salts. Cheque a máquina no canto superior esquerdo para pegar o Magic ring. Volte para Octan.

Octam

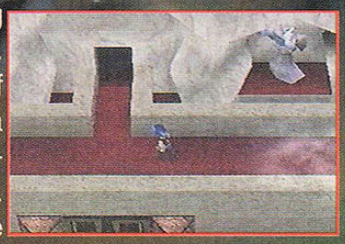
Itens - Slowness Chain.

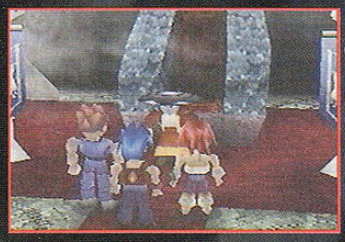
Vá falar com a prefeita dentro da capela e ela lhe dará Slowness Chain em troca pelo Spring salts. Agora vá para Ratayu.

Ratayu

Itens - Magic Leaf x2, Healing Bloom, Door of Wind, Ivory Book, Healing Flower, Swift Water, Healing Berry, Fury Boost, Speed Elixir, Letona Key.

Quando você entrar na cidade, Não haverá ninguém exceto Saryu. Apenas pegue o tesouro e entre no palácio. Há um Magic Leaf dentro da loja de armas. Você pode ler a carta que está em cima da mesa dentro da estalagem. Pegue o Healing bloom dentro da loja de itens. Você pode pegar Door of wind dentro da casa próxima a loja de itens. Na cas próxima desta, pegue o Ivory book. Dentro do palácio, você pode pegar outro Magic Leaf no canto superior esquerdo. Na próxima sala do castelo, pegue a escada do meio esquerdo e saia para pegar a Healing flower. Volte e pegue a escada da direita para pegar Swift water. Volte e vá para a sala do trono. Pegue o Healing berry no baú do lado direito do trono, e Fury boost e Speed elixir no outro lado. Fale com Saryu que está sentado no trono. Ele lhe dará Letona key sem luta. Agora, para Mt Letona.





Mt. Letona

Itens - Wisdom Ring, Magic Leaf, Guardian Water, Power Ring, Incense, Healing Bloom, Wisdom Water, Healing Fruit, Magic Fruit, Thunder Book 2.

Entre na montanha usando a Letona key. Salve o jogo se quiser e vá para norte. Na primeira bifurcação vá para a esquerda para pegar Wisdom ring e Magic Leaf dentro do baú. Volte e continue pelo norte. Pela próxima bifurcação vá ao norte e entre na caverna para pegar Guardian water. Volte e vá pela direita. Entre na caverna. Na próxima bifurcação, vá para o norte. Na outra, vá pela esquerda e siga para pegar Incense e Healing bloom. Volte para a bifurcação anterior e vá para norte. Siga, vá pela direita para pegar a Healing fruit. Então vá pela esquerda e salve antes de chegar ao topo. Pegue Magic fruit próximo a árvore Genesis antes de descer. Songi aparecerá e você precisará lutar contra ele para retirar a barreira envolta da árvore. Depois de derrotá-lo, pegue o Thunder book 2. Depois da sequência, volte para Ratayu. Salve antes de entrar em Ratayu novamente.

Ratayu

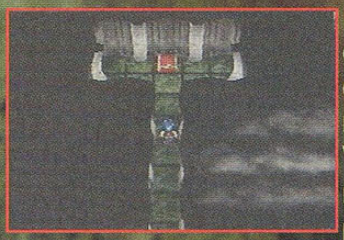
Itens - West Ratayu key

Fale com as pessoas e compre algumas coisas e dê uma palavrinha com a garota de púrpura na estalagem. Depois de falar com ela haverá uma sequência e Noa irá aparecer no lugar dela. Quando Noa estiver no castelo na frente do juggernaut, fale com a garota do meio e ela será pega pelo juggernaut. Depois do evento, tente sair e Saryu irá aparecer. Você então controla Vahn e Gala. Entre no castelo e tente equipar alguém com Ivory book, ou nos dois se você quiser absorver Kemaro. Vá em frente e siga o corredor até pegar Noa e lutar contra Van Saryu. Esteja

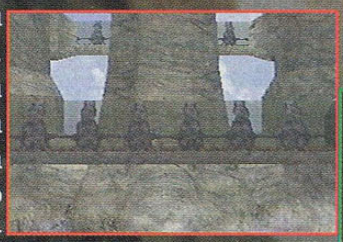
avisado que o terremoto que ele solta faz 500 de dano. Depois ele usará o Jugger power e o dano vai para 700. Depois da batalha o cara vai deixar de ser louco e vai dar West Ratayu key. Termine seus assuntos aqui e você ficará na estalagem de graça. Depois, pelo West Gate, vá para Dohati's Castle.

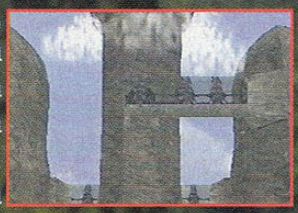
Dohati's Castle

Itens - Wonder Elixir, Healing Flower, Power Elixir, Healing Bloom, Phoenix, Healing Fruit, Life Water, War Soul, Fury Boost, Healing Berry, Magic Fruit, Shield Elixir, Power Water.



Na primeira bifurcação em Dohati's Castle, vá pela esquerda primeiro. Na próxima vá pelo sul para pegar Wonder elixir. Volte e vá pelo norte. Entre na sala ao norte para pegar Healing flower. Agora volte para a primeira bifurcação e vá para a direita. Entre na sala ao norte para pegar Power elixir. Saia da sala e continue pela direita. Vá para a escada rolante, para o segundo andar. Siga o corredor para entrar na sala da direita e pegar Healing bloom. Volte e continue pela direita para a escada rolante, e não desça. Na próxima bifurcação, desça para pegar o Phoenix. Volte e vá para o norte. Saia da sala e siga o corredor para a próxima torre. Na próxima bifurcação vá para cima para pegar Healing fruit. Agora vá pela esquerda, e na próxima bifurcação com a escada rolante vá para a esquerda para pegar Life water no baú. Volte e você pode pegar a escada da esquerda. Vá pela direita e desça na próxima bifurcação para pegar War soul no baú. Volte e vá pela direita para sair da torre. Siga e entre na próxima torre. Na próxima bifurcação vá para cima para pegar Fury boost. Volte e vá pelo sul. Na outra bifurcação suba para pegar Healing berry. Volte e vá para o sul. Siga e suba a escada Pegue a Magic fruit e volte sem descer a escada e vá para a esquerda para deixar a torre. Vá para a próxima torre e salve o jogo. Vá para a próxima bifurcação e vá pela direita para pegar Shield elixir. Volte e vá pela esquerda para pegar Power water.





Volte e vá para norte para o fazedor de neblina para lutar com Dohati. Tome cuidado com seu Chaos Breath que causa 400 de dano e é tóxico. Depois de matá-lo você voltará para Ratayu Castle. Depois de uma sequência, volte para Octam.

Octam

Itens - nenhum

Fale com as pessoas e compre algum equipamento. Então vá para a sala da direita no topo da capela. Fale com o cara de verde e ele abrirá o elevador para você. Suba e vá falar com o cara das muitas mãos...? Ele o levará para Karisto Station. Saia e vá para Sol, ao norte.

PS: Ache 3000 peças de ouro na árvore a esquerda da

loja e compre Survival kit. Volte quando a neblina voltar e fale com o dono. Ele lhe dará Vitality Ring.

Karisto Kingdon

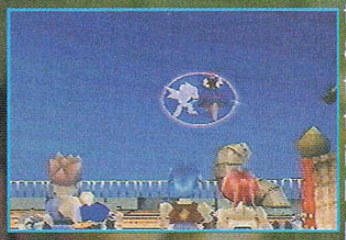
Sol

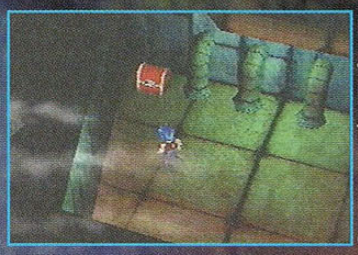
Itens - Healing Fruit, Magic Fruit, Miracle Water, Power Elixir, Genesis Seedling, Magic Water, Life Water, Power Water, Healing Berry, Wisdom Water, Swift Water, Wonder Elixir, Phoenix, Mary's Diary, Speed Elixir, Wonder Amulet, Golden Book, Astral Sword.

Sol é uma grande torre, então é bom que exista um mapinha. Existem 8 andares em Sol, porão e mais 7 andares, sem o topo. Aqui está a lista de salas do porão ao topo:

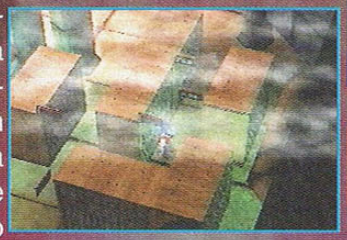
B1F : Sala de controle.
1F : Loja de itens
: Saída
: Estalagem
2F : Loja de armas.
: Sol's diner
3F : Entrada dos fundos para a loja de itens.
4F : Estalagem
: Jazz Club
: Muscle Dome
5F : Sol fever disco
: Sol Broadway
6F : Bakery
: Loja de armas
: Armazém
7F : Community Hall
: Sol café
: Sol Dayschool
Top : Biron Temple

Quando você entrar em Sol, não haverá com quem conversar abaixo do quarto andar, exceto Gaza, então apenas vá e veja a sequência com Gaza. Depois disso, suba e fale com as pessoas no caminho. Compre alguns equipamentos. Você pode entrar no Community Hall para pegar Healing fruit. Você pode pegar também Magic fruit dentro de Sol Dayschool. Agora vá para o topo e não se esqueça de salvar o jogo antes. Pegue a Miracle water no canto superior esquerdo do topo e Power elixir no canto inferior esquerdo. Entre no Biron Temple e assista a sequência. O líder do templo (Old Geez) dará Genesis Seedling. Fale com o monge, o da esquerda acima e ele recuperará seu HP e MP. Saia e lute com Gaza pela primeira vez. Tenha muito cuidado com o Astral Slash que faz 1000-1100 de dano em uma só pessoa. Depois da luta Songi virá e levar Gaza. Volte para o templo e fale com o monge. Agora você precisa do Soru bread. No Bakery ele é muito caro, então compre-o no Muscle Dome. Oito Soru Bread dão 800 moedas. Depois de obter 8 Soru Bread, desça para o terceiro andar e entre nas entradas do fundo da loja de itens. Pegue a Magic Water do baú do Sage e dê Soru Bread pro cara. Ainda nesta sala, pegue a escada para baixo e pegue o Guardian water do Sage, dando a ele Soru Bread. Saia e passe pela saída para a próxima sala (estalagem) Entre nela e pegue Power Water e dê Soru Bread como sempre para o Sage. Desça e pegue Healing berry. Não esqueça do Soru Bread. Agora suba dois lances de escadas e pegue Wisdom water do Sage. Saia e desça as escadas para a próxima sala. Pegue a Swift water do Sage. Suba e pegue Wonder elixir do Sage. Não deixe de pegar o Phoenix sem Ter que dar Soru Bread. Desça para sair da sala e vá para a sala de controle. Cheque o dispositivo e veja a sequência com o doutor Usha. O cami-

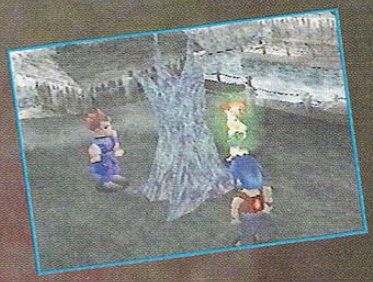




nho para o porão estará aberto e você poderá ir para lá. Desça. Cheque a estante de livros para encontrar o Diário de Mary (leve o diário para aquele monge e ele vai ensinar magia). Vá para a próxima sala para pegar Speed elixir. Depois da próxima sala, você pode pegar Wonder amulet no baú. O Golden book está no baú da próxima sala. Salve o jogo antes de descer as escadas. Cheque o grande painel na próxima sala. Vá para a direita e cheque o painel pink para dar um jeito na energia que está lhe bloqueando. Desça para a esquerda primeiro. Mexa no painel azul claro para desligar a eletricidade. Suba pela esquerda. Veja também o painel azul escuro ao sul. Mexa nos painéis amarelo e vermelho. Desça pelo norte e vá para a esquerda. Suba e vá pela esquerda. E então norte. Cheque os painéis branco e vermelho. Desça e examine o grande painel ao sul. Vá a direita e examine o painel verde. Desça e cheque o painel azul claro no norte para abrir o caminho do meio.



Entre na Praça dos guerreiros e lute contra Gaza. Desta vez ele pegou Sim Seru. Tome cuidado com Astral Wave desta vez e com o Neo Star Slash. Fique com HP alto e mate-º Ele irá se juntar com a Genesis seedling e aparecerá uma árvore Genesis. Depois pegue sua Astral Sword, que só poderá ser equipada em Vahn. Quando a neblina se for a loja e a estalagem abaixo do quarto andar estará aberta novamente. Vá para a estalagem e fale com o Imperador Etora no porão da estalagem para pegar o password para entrar no Usha Research Center. Acabe seus negócios aqui e vá para o lugar indicado. Pare por Buma e assista a sequência.



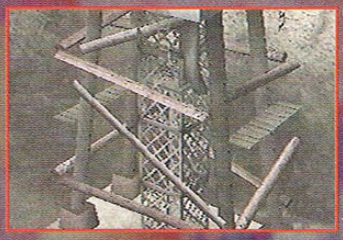
Usha Reserach Center

Itens - Healing Berry, Magic Fruit x2, Ruin Key.

Dentro da torre cheque o sinal e cheque o tubo que está próximo. Ponha o password (x,x, triângulo, circulo e quadrado) e o Dr. Usha mandará um elevador. Entre no elevador, suba e fale com a garota que está próxima a loja de itens para recuperar seu HP e MP. Pegue o Healing berry dentro do baú que está no canto superior direito. Suba as escadas e cheque o armário para encontrar Magic fruit. Suba e pegue outro dentro do baú. Fale com o Dr. Usha e vá para Uru Mais. Quando você descer, o Usha fará uma pergunta. Responda tudo certo e você pegará a Ruin key. Aqui está a resposta :

1. Uru Mais
2. Dream dreams
3. The Fire Droplet
4. Usha Research Center

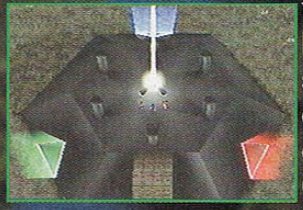
Agora vá para Uru Mais.



Uru Mais

Itens - Healing Berry, Fire Droplet.

Depois da sequência, pegue o Healing berry dentro do baú na sala. Vá para o topo da capela e depois disso haverá uma sequência e três portas aparecerão. Cada uma corresponde a um



sonho de um dos personagens. Após cada sonho você voltará para o topo da capela, e então vá e entre nas portas até acabarem os sonhos. Então fale com Tiegs que quer saber algo sobre Seru. Fale com Tiegs no meio e ele dará Fire droplet. Agora volte para Usha Research Center.

PS: Se você entrar em Uru Mais novamente, cheque a parte de fora da capela... É difícil de ver mas há um Magic Grail lá.

Usha Research Center

Itens - Time Space Bomb x4, Healing Berry x5, Healing Fruit x5, e Magic Fruit x5.

Volte para Usha Research Center e cheque o tubo novamente. O Dr. Usha mandará o elevador. Entre e suba as escadas para falar com Usha. Ele dará 4 Time space bomb em troca do Fire droplet. Desça e responda corretamente as perguntas para ganhar 5 itens de cada um dos três restantes. Aqui estão as respostas :

1. Nivora Ravine
2. Entrance to Nivora Ravine
3. Three seconds
4. To awaken Buma's Genesis tree.

Agora corte caminho e se transporte para Buma.

Nivora Ravine

Itens - Warrior Icon, Mettle Gem, Rainbow jewel, Spirit Jewel, Fury Boost, Magic Fruit, Thunder Book 3, Wind Book 3, Fire Book 3, Healing Fruit.

Entre na caverna depois da sequência onde você destruiu a entrada. Siga por fora da caverna e pegue o Warrior Icon no baú. Salve o jogo antes de continuar. Na próxima bifurcação, você cairá em 3. Gala pegará Thunder Ravine, Noa pegará Wind Ravine e Vahn, Fire Ravine (estes são os caminhos). Entre na caverna próxima para pegar Mettle Gem. Volte e continue pela esquerda e siga até onde der. Mude para Noa (aperte o quadrado primeiro) e vá para a próxima caverna para pegar Rainbow jewel. Volte e continue pela esquerda até pisar no sinal azul no chão. Mude para Gala e continue. Entre na caverna ao norte antes de pegar a esquerda. Pegue Spirit jewel no baú e volte para ir pela esquerda. Prossiga até não conseguir mais.

Mude novamente para Vahn e cheque o obstáculo a frente, você pode movê-lo. Siga e entre na próxima caverna para pegar Fury boost. Volte e continue até chegar no outro obstáculo. Mude para Noa e vá pela esquerda. Cheque o painel marrom na parede antes de ir para o norte. Siga até entrar na caverna para pegar Magic fruit. Volte e continue até chegar no meio da caverna. Mude para Gala e siga. Empurre a bola de neve para baixo para que Vahn possa passar. Siga até alcançar o meio da caverna. Mude para Vahn e siga para chegar ao centro da caverna. Depois da sequência com a família Delilas, você terá que enfrentá-los separadamente. Você Terá tempo para curar o pessoal e mudar os seus equipamentos (aproveite para devolver a arma original de Vahn se ela não estiver com

ele). A família Delila tem o mesmo tipo de ataque. Todo terceiro turno você terá que usar spirit para reduzir o dano do super attack. O primeiro combate será entre Gala e Che Delilas. Faça tudo cautelosamente e vá se curando, que você ganha esta. Tente usar miracle, pois seu super attack sempre muda seu AP meter, para o máximo. Você pega Thunder book 3 se matar este. A próxima batalha é entre Noa e Lu Delilas. Como na batalha anterior use spirit para reduzir o dano a cada três turnos. A moça é fraca e você pega com ela Wind book 3. A última batalha é entre Vahn e Gi Delilas. Esse cara é um pé no saco, pois está no mesmo elemento que Vahn. Então o ataque de Vahn não fará muito dano. Para diminuir a dor equipe Vahn com Defender chain. Essa é uma longa batalha. Pegue, se derrotá-lo o Fire book 3. Depois da sequência salve o jogo e cure todos antes de continuar. A batalha com Korus será muito dura. Aqui está a coisa : O cara não quer lhe matar; seu ataque é fraco. Você só tem que derrotá-lo antes do quinto turno, quando ele lança Doomsday. Dê a Vahn Mettle gem, War soul e Kemaro, pois ele é um bom mago. Noa pode usar miracle. Se ainda assim a coisa for difícil, use seu point card. Você pegará Healing fruit se matá-lo. Observe a sequência e vá para Buma (dá para pescar um pouco antes).

PS: Você pode pegar Legendary Eod entre as duas camas em Usha Research Center. Esta é a melhor vara do jogo.

Buma

Itens - Music Score, Healing Fruit, Magic Fruit.

Quando entrar na cidade, haverá uma sequência. Desça depois disso e haverá outra sequência. Cheque a lareira na casa de Cara (a norte da estalagem) para pegar Healing fruit. Pegue Magic fruit no baú da estalagem. Compre algo antes de ir para Sol.

Sol

Itens - nenhum

Aqui, vá para o Jazz Club e dê o Music score para o pianista. Depois de escutar a canção, Grantes sairá da sala para ir para Buma. Depois de terminar tudo aqui, vá para Buma.

Buma

Itens - Light Ra-Seru egg, Soren Flute

Vá para a casa de Cara e depois da sequência ela lhe dará o tal do ovo, e Grantes dará a Soren flute. Leve o ovo para Zalan em Jeremi (use Door of wind) para transformar o ovo em Light Talisman (você vai precisar disso logo). Agora vá para Mt. Dhini.

Mt. Dhini

Itens - Unholy Icon, Phoenix, Wonder Amulet, Healing Berry, Good Luck Bell.

Vá para o norte e cheque a coisa de ouro brilhante para abrir a entrada.

Salve antes de continuar para o norte. Siga e vá para a direita na próxima bifurcação para pegar Unholy icon. Depois vá para o norte e entre na caverna. Na próxima bifurcação vá para a direita para pegar Phoenix. Volte e vá para o sul para a próxima bifurcação. Vá para a esquerda e saia da caverna. Siga e pegue o Wonder amulet no caminho. Pegue o Healing berry quando sair da segunda caverna. Entre na terceira e na bifurcação pegue o Good luck bell a esquerda. Volte e saia da caverna para o norte. Vá para o topo e toque a Soren flute. Veja a sequência e você estará em Soren Camp.

Soren Camp

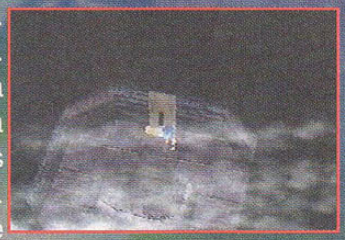
Itens - Healing Fruit, Wonder Elixir.

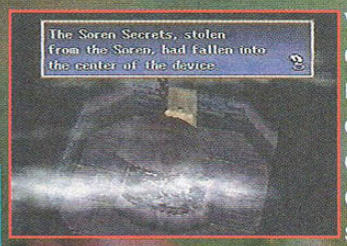
Fale com as pessoas e compre alguma coisa. Pegue o Healing fruit dentro da loja de armas. Você pode dormir na estalagem. Vá para a casa do Elder para pegar Wonder elixir dentro do baú, antes de falar com o velho. Depois salve antes de ir para Luctes. Eles e outros Soren o levarão para Zora's Floating Castle.

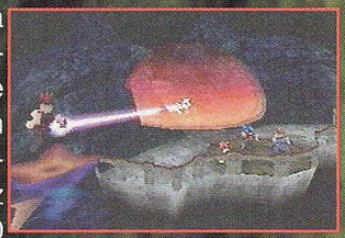
Zora's Floating Castle

Itens - Healing Berry, Magic Ring, Life Water, Evil God Icon, Soren Secret, Magic Water.

Entre no castelo e na primeira bifurcação vá par a esquerda. Na próxima bifurcação, desça primeiro e entre na sala para pegar Healing berry. Volte para a bifurcação anterior e vá para a direita. Siga para a próxima bifurcação, vá para direita e pegue Magic ring dentro da sala. Volte e vá para o sul. Siga para entrar em outra sala com outra bifurcação. Vá para a direita e siga para entrar na sala ao norte. Mova a alavanca nesta sala e saia do caminho para que apareça um elevador que desce. Vá para o sul na próxima bifurcação e vá para a direita para pegar Life water. Vá para a esquerda e entre na sala do caminho para pegar Evil god icon. Continue para a próxima sala. Vá para a esquerda e use a pedra para ajudar a subir para à sala secreta. Fale com os caras de azul e lute com eles. Depois mova a alavanca e volte para a sala anterior e continue para o norte. Entre na sala na próxima área e cheque o interruptor na parede primeiro. Então cheque o dispositivo para pegar Soren secret. Volte e continue pela esquerda para a próxima área. Desça as escadas e salve antes de entrar na próxima sala. Lute com os dois Pueras que guardam a entrada. Mova a alavanca para sua esquerda e direita para abrir a porta. Entre na sala e vá para o Trono. Depois da sequência vá para a sala da esquerda atrás do trono para pegar Magic water. Volte e cheque a porta do meio. Vá para sul e e lute contra Zora. Tenha cuidado com seu Glare attack que transforma em pedra os personagens. Quando seu Dark Typhonn faz 1000 de dano. Depois de derrotá-la, siga Songi para a próxima sala e veja a sequência. Quando você tiver controle dos personagens, caia fora (você tem 6 minutos). Luctes irão salvar você e traze-lo de volta para Soren Camp.







Buma

Itens - Door of Wind.

Depois da sequência fale com o cara da direita da loja de armas e dê para ele Soren secret. Ele irá ensiná-lo algumas magias, mas você já as conhece. Fale com os Luctes e ele lhe dará Door of wind antes de ir para Conkram.

Conkram

Itens - Spirit Jewel, Lost Grail, Healing Fruit, Seru Flame.

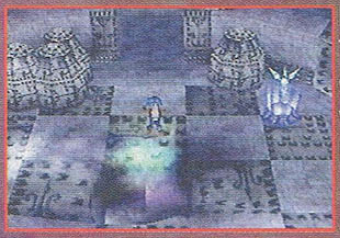
Depois de uma sequência, vá para a direita e pegue Spirit jewel no baú. Vá para o norte e suba a escada. Entretanto antes que você chegue ao segundo andar, vá para a esquerda para pegar o Lost grail. Agora entre no castelo. Depois de uma sequência suba as escadas para se encontrar com a rainha Minea. Depois de outra sequência vá para a sala da esquerda para pegar um Healing fruit. Agora vá para o primeiro andar e vá para o canto superior esquerdo para falar com o guarda que está lá.

O guarda deixará que você passe e vá para o porão para se encontrar com o rei Nebular. Ele dará a você Seru flame. Agora volte e suba as escadas para onde a rainha está e entre na sala à direita e atrás da rainha. Você irá para o passado.

Conkram do Passado

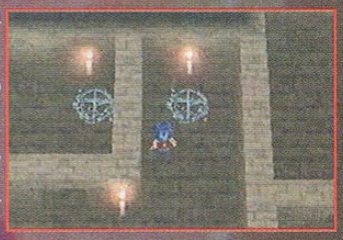
Itens - Magic Armband, Phoenix, Guardian Chain, Fury Boost, Miracle Water x4.

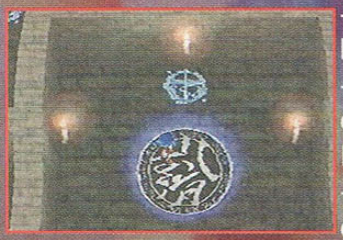
Você poderá apenas entrar no teleporte quando o chão não estiver mais tremendo. É muito difícil explicar passo a passo aqui, então farei de outra forma. Existem quatro andares na Rogue Tower.



Primeiro andar

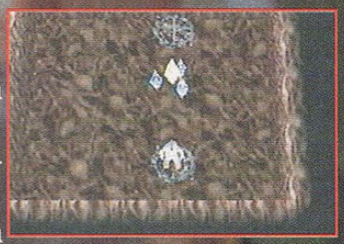
- Entre no teleporte na sua frente.
- Use o teleporte da direita de onde você está.
- Use o teleporte no canto inferior direito na outra sala.
- Pegue o próximo teleporte na sala da esquerda para pegar Magic Armband.





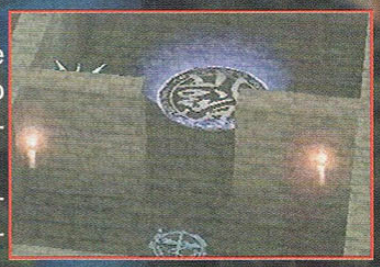
- Pegue o teleporte do lado esquerdo da sala.
- Use o teleporte de novo da esquerda para pegar o Phoenix.
- Volte e use aquele do canto inferior esquerdo.
- Entre no grande teleporte e vá para o segundo andar.

Segundo andar



- Use o teleporte que está longe de você.
- Pegue o teleporte no canto inferior esquerdo.
- Pegue o próximo que está dentro da sala da esquerda.

- Use o do canto inferior direito.
- O próximo está dentro da sala ao sul. Pegue o Guardian chain.
- Volte e use aquele do canto inferior direito para pegar o Fury boost.
- Volte e entre no teleporte do canto superior direito.



- Cheque a coisa de cristal para lutar com o sub-chefe. Você pega Miracle water se mata-lo.
- Use o teleporte próximo para voltar para a en-

trada.

- Saia do teleporte e entre nele de novo.
- Use o teleporte do canto superior direito.
- Pegue aquele da esquerda.
- Lute novamente.
- Use o teleporte próximo.
- Pise no teleporte do sul.
- Vá ao grande teleporte para subir ao terceiro andar.

Terceiro andar.

- Pegue o teleporte ao norte.

- Agora aquele próximo.
- O do canto superior direito para lutar.
- Volte e use o do canto superior esquerdo.
- De novo.
- De novo.
- Entre na sala no canto superior esquerdo e entre no teleporte para lutar mais uma vez.

- Volte e use aquele da direita.
- Salve o jogo antes de entrar no próximo grande teleporte.

Quarto andar.

Vá para o sul até chegar ao meio e algo acontecerá. Você então lutará contra Rogue. Lembre-se que você pode ataca-lo no primeiro turno e usar spirit no próximo turno. Ele usará Element Change no primeiro turno e atacar depois. Depois mudará mais uma vez. Use ataque primeiro e spirit depois. Só não se esqueça de se curar. Depois de derrota-lo você voltará para Conkram.

Conkram do Passado

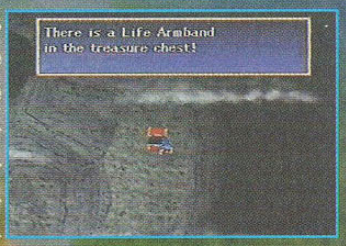
Itens - Nemesis Gem, Minea's Ring

Depois da sequência o rei dará a você a Nemesis gem. Vá para a sala da esquerda e use a escada para subir e encontrar a rainha. Ela lhe dará seu anel. Agora desça as escadas e entre na sala de espelhos. Você volta ao presente. Agora vá para Jette's Absolute Fortress.

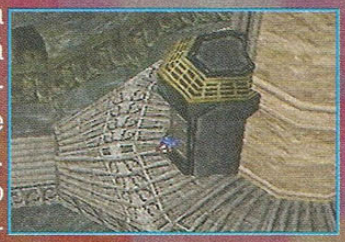
Jette's Absolute Fortress

Itens - Life Armband, Rainbow Jewel, Golden Claw, Wonder Amulet, Unholy Icon, Wonder Elixir, Great Axe, Warrior Icon, Lost Grail.

Quando você entrar na fortaleza haverá um evento em que Noa joga a Nemesis gem dentro da fortaleza e abre os portões. Note que seu primeiro inimigo será Gillium, então você terá que lutar contra outros. Então entre e saia. De qualquer forma quando a entrada estiver aberta entre e vá pela direita antes de chegar ao save point para pegar o Life armband. Volte e salve o jogo. Siga para o norte para a próxima área e na bifurcação (depois da sequência) vá para a direita para pegar a Rainbow jewel. Volte e vá para a esquerda, entre na porta norte siga e entre na caverna. Entre na sala no caminho para pegar a Golden claw. Quando sair da caverna vá ao norte e entre na próxima área, vá para o sul e pise no signo azul no chão para pegar o Wonder amulet. Volte para a sala anterior e entre na porta norte mais abaixo para pegar o Unholy icon. Volte e vá para a porta mais ao norte. Pegue o Wonder elixir no canto superior direito. Agora cheque o painel de controle no meio da sala. Cheque o da direita e faça o defeito. Volte para a porta superior sul e pise no signo azul para



pegar o Great axe. Volte e salve o jogo antes de entrar na sala de controle. Cheque o painel da esquerda e faça o defeito para que Jette apareça. Lute com ele e seja cuidadoso com o seu Shadow Break que faz 1000 de dano. Seu combo regular também é devastante, (tem uma surpresinha aqui). Volte para o painel de controle e faça defeito no da esquerda. Volte para o signo azul no superior sul. Entre na próxima área e siga para a bifurcação. Vá pela direita para pegar Warrior icon. Volte e vá pelo norte seguindo até o elevador. Suba, saia da sala e salve o jogo antes de entrar na próxima sala. Continue ao norte para a próxima sala e vá ao gerador de neblina. Então você terá que lutar contra Cort. Use miracle para fazer maior dano. Seu Guilty Cross faz 1000 de dano, mas esse não é nada. Prepare-se para o Evil Seru Magic que faz 2200 de dano. Depois de derrubar este você terá quarenta segundos para sair. Você vai tomar um susto se não tiver Door of light.



Agora você volta para Rim Elm.

Os Momentos Finais
Rim-Elm

Itens - Mettle Gem

Fale com todo mundo, mas de preferência para Tetsu e pratique com ele. Tome cuidado porque agora é real. Se derrota-lo você ganha o item. Fale com Noa na casa do Elder. Fale com Mei em sua casa e vá para a árvore Genesis para falar com Gala. Songi virá e transformará a cidade. Vá para Uru Mais.

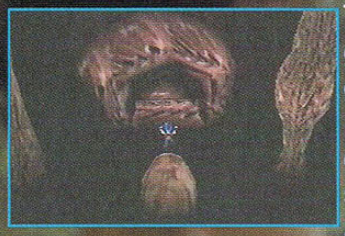
Uru Mais / Seru-Kai

Itens - Life Water, Triumph Armor, Magic Fruit, Healing Berry, Magic Water.

Vá para o topo da capela e veja a sequência. Vá para a primeira bifurcação, pegue a direita e encontre Life water. Volte e vá pela esquerda. Na próxima bifurcação vá ao sul primeiro, encontre Triumph armor antes de ir pelo norte. Na outra bifurcação vá pela extrema direita e pegue Magic fruit. Pegue a direita mais alta na outra bifurcação e faça isso de novo para pegar Healing berry. Volte e pegue o caminho da esquerda, siga e na bifurcação vá pela extrema direita depois para a esquerda para pegar Magic water. Volte e vá pela direita, salve o seu jogo e vá para o norte para a grande árvore Genesis. Você lutará com Songi pela última. Você terá que lutar sozinho. Quando o derrota-lo seu seru irá embora e o cara vai ficar bonzinho. Depois da sequência você aparecerá no monte Rikuroa. Dê uma olhadinha na árvore Genesis para pegar Ra-Seru Terra. Quando você terminar volte para Rim Elm. Você pode parar em Hunter's Spring para recuperar HP e MP.

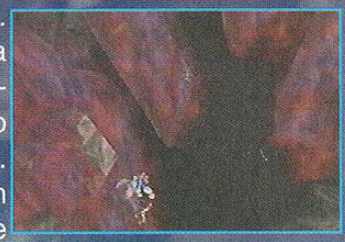
Juggernaut Bio Dungeon

Itens - Ra-Seru Armor, Ra-Seru Robe, Ra-Seru Plate, Crimson Book, Ra-Seru Seal, Ra-Seru Plume, Ra-Seru helmet, Ra-Seru Boot, Life Armband, Ra-Seru Shoes, Miracle Water, Ra-Seru Thongs, Ra-Seru Club, Magic Armband, Ra-Seru Fangs, Ra-Seru Blade.



Vá para norte da entrada de Rim Elm. Depois da sequência, o Ra-Seru irá abrir um caminho através do Juggernaut. Entre nele pela boca do Juggernaut. Siga em frente até entrar em outra área. Desça e entre em outra área, siga o caminho e pare na bifurcação. Vá para direita para pegar o Ra-Seru armor.

Volte e vá para norte, tomando a esquerda na próxima bifurcação para encontrar o Ra-Seru robe.. Então vá pela direita e pegue o Ra-Seru plate no caminho antes de entrar na próxima área. Vá em frente até a nova tela. Vá e entre nas corredeiras do Sorta. Pegue o Crimson book próximo de onde você está, fora das corredeiras. Entre na próxima área e siga em frente. Vá até a próxima bifurcação, indo ao sul e entrando mais uma vez nas corredeiras. Pegue o Ra-Seru seal quando sair. Depois de pegar o tesouro, pule na água de novo e quando sair vá para baixo e para direita. Haverá um galho de onde você pode entrar nas corredeiras de novo. Aperte para a esquerda para conseguir o Ra-Seru plume. Depois entre de novo e quando sair vá para baixo e para a direita. Pule na água no mesmo lugar que o anterior, mas agora vá para direita para pegar o Ra-Seru helmet. Quando sair da água, desça e vá pela direita toda vida. Salve o game antes de continuar. Pule de um lugar para outro, e siga até chegar em outra bifurcação. Vá para norte e pegue Lost grail. Volte e vá pela esquerda para falar com Maya e encontrar o Ra-Seru boot no baú que está próximo a ela. Vá para o norte e fale com Mei para que ela lhe dê life armband. Na próxima bifurcação, depois de Mei, vá para a esquerda e pegue o Ra-Seru Shoes. Volte e vá pelo norte passando pelo elder. Na próxima bifurcação vá ao norte e fale com Val. Ele dará Miracle water. Volte e vá pela esquerda para a próxima área. Vá pelo norte, pegue Ra-Seru thongs no caminho. Vá seguindo até chegar à bifurcação. Vá pela direita primeiro para pegar Ra-Seru fangs. Volte e vá pelo norte e na outra bifurcação, pela direita para encontrar o Ra-Seru blade Volte e vá pela esquerda. Desça e salve o jogo.



Pise na coisa marrom no norte e sul. Pise em um e corra para o outro antes que o primeiro cresça. Observe o evento antes de enfrentar Cort de novo. Toda vez que ele usar Ultra Charge, use spirit, pois o cara usa depois Final Crisis que faz um daninho de 2800 em todos. Seu Doomsday faz algo em torno de 2200. Use seu point card aqui e gaste tudo. Equipe todos com Spirit Talisman e um com Light Talisman. Use sua mágica Ra-Seru para fazer o máximo de dano e use miracle depois do Final Crisis. Você pode roubar o Evil medallion de Cort. Seja cuidadoso e tudo será tranquilo. Depois de derrubá-lo assista a sequência.

O(s) Final(is)

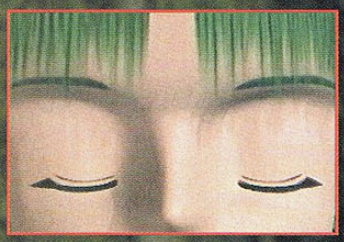
Você aparece na árvore Genesis e Dr. Usha virá fazer uma pergunta. Dependendo da resposta, o final será diferente. Veja o que acontece em cada um.

- To thank the people who helped me. Todos aparecem para dizer adeus.

- To see the Mist-free world. Mei junta-se a você e todos vão se despedir de vocês.
- To tell Noa my true feelling. Mei casa com Ixis e Noa foge com o bebê Cort.
- To train at Biron Monastery. Ixis diz que vai Ter Mei se você demorar muito.

O resto é apenas seu Score... O que você matou, e coisas do tipo.

Este final não me convenceu... Não parece um final... Alguém sabe por que?



GÊNESIS

Códigos variados

Joker Command
D007B7C0 ????
Tempo = 0:00:00
80084570 0000
Itens infinitos para todos os Slots
8004309E 2400
Infinito uso de Itens na batalha
800423CE 2400
Gold infinito
8008459C E0FF
8008459E 05F5
Salvar a qualquer momento (pressione Select e X)
D007B7C0 0140
8007B6A8 0001
Sem batalhas aleatórias
8007B5FdC 0377
Coins infinitas
800845A4 E0FF
800845A6 05F5
Ativador de personagem
80084594 0003
Ativador para Noa
30084599 0001
Ativador para Gala
3008459A 0002
Caminhar através das paredes
D01D078C 0006
801D078C 0006
D01D071C 0028
801D071C 0006
D01D065C 0028
801D065C 0006
D01D06BC 000D
801D06BC 0006

Códigos para Gala

Max HP
80085034 270F
80085036 270F
8008504C 270F
Max MP
80085038 03E7
8008503A 03E7
8008504E 03E7
100 AP
8008503E 0064
Max AGL
80085040 03E7
80085052 03E7
Max ATK
80085042 03E7
80085054 03E7
Max UDF
80085044 03E7
80085056 03E7
Max LDF
80085046 03E7
80085058 03E7
Max SPD
80085048 03E7
8008505A 03E7
Max INT
8008504A 03E7
8008505C 03E7
Level 99
80085060 0063
Modificador de Exp
80084F30 ????
Max Exp
80084F30 FFFF
80084F32 0098
Modificar Armor
300850C6 00??
Modificador de Head Gear
300850C7 00??
Modificador de arma
300850C8 00??
Ativar Ozma no Lv9
300850C9 001B
Modificador de Leg Gear
300850CA 00??
Modificador Accessory 1
300850CB 00??
Modificador de Accessory 2
300850CC 00??
Modificador de Accessory 3
300850CD 00??
Todos os Art Moves
800850B4 1000
800850B6 0201
800850B8 0403
800850BA 0605
800850BC 0807
800850BE 0A09
800850C0 0C0B
800850C2 0E0D
800850C4 000F
Ativador de Magic Slot
3008506C 0024

Magic Slot

Posição 1

Modificador de Magia 1
3008506D 00??
Spell 1 - Level 9
30085091 0009
Modificador de Magia 2
3008506E 00??
Spell 2 - Level 9
30085092 0009
Modificador de Magia 3
3008506F 00??
Spell 3 - Level 9
30085093 0009
Modificador de Magia 4
30085070 00??
Spell 4 - Level 9
30085094 0009
Modificador de Magia 5
30085071 00??
Spell 5 - Level 9
30085095 0009

GAMESHARK

Modificador de Magia 6
30085072 00??
Spell 6 - Level 9
30085096 0009
Modificador de Magia 7
30085073 00??
Spell 7 - Level 9
30085097 0009
Modificador de Magia 8
30085074 00??
Spell 8 - Level 9
30085098 0009
Modificador de Magia 9
30085075 00??
Spell Level 9
30085099 0009
Modificador de Magia 10
30085076 00??
Spell 10 - Level 9
3008509A 0009
Modificador de Magia 11
30085077 00??
Spell 11 - Level 9
3008509B 0009
Modificador de Magia 12
30085078 00??
Spell 12 - Level 9
3008509C 0009

Posição 2
Modificador de Magia 1
30085079 00??
Spell 1 - Level 9
3008509D 0009
Modificador de Magia 2
3008507A 00??
Spell 2 - Level 9
3008509E 0009
Modificador de Magia 3
3008507B 00??
Spell 3 - Level 9
3008509F 0009
Modificador de Magia 4
3008507C 00??
Spell 4 - Level 9
300850A0 0009
Modificador de Magia 5
3008507D 00??
Spell 5 - Level 9
300850A1 0009
Modificador de Magia 6
3008507E 00??
Spell 6 - Level 9
300850A2 0009
Modificador de Magia 7
3008507F 00??
Spell 7 - Level 9
300850A3 0009
Modificador de Magia 8
30085080 00??
Spell 8 - Level 9
300850A4 0009
Modificador de Magia 9
30085081 00??
Spell 9 - Level 9
300850A5 0009
Modificador de Magia 10
30085082 00??
Spell 10 - Level 9
300850A6 0009
Modificador de Magia 11
30085083 00??
Spell 11 - Level 9
300850A7 0009
Modificador de Magia 12
30085084 00??
Spell 12 - Level 9
300850A8 0009

Posição 3
Modificador de Magia 1
30085085 00??
Spell 1 - Level 9
300850A9 0009
Modificador de Magia 2
30085086 00??
Spell 2 - Level 9
300850AA 0009
Modificador de Magia 3
30085087 00??
Spell 3 - Level 9
300850AB 0009
Modificador de Magia 4
30085088 00??
Spell 4 - Level 9
300850AC 0009
Modificador de Magia 5
30085089 00??
Spell 5 - Level 9
300850AD 0009
Modificador de Magia 6
3008508A 00??
Spell 6 - Level 9
300850AE 0009
Modificador de Magia 7
3008508B 00??
Spell 7 - Level 9
300850AF 0009
Modificador de Magia 8
3008508C 00??
Spell 8 - Level 9
300850B0 0009
Modificador de Magia 9
3008508D 00??
Spell 9 - Level 9
300850B1 0009
Modificador de Magia 10
3008508E 00??
Spell 10 - Level 9
300850B2 0009
Modificador de Magia 11
3008508F 00??
Spell 11 - Level 9
300850B3 0009
Modificador de Magia 12
30085090 00??

Spell 12 Level 9
300850B4 0009

Nota 1: Substitua '????' por 'FFFF' para um rápido ganho de Level.

Códigos para Noa

Max HP
80084C20 270F
80084C22 270F
80084C38 270F
Max MP
80084C24 03E7
80084C26 03E7
80084C3A 03E7
100 AP
80084C2A 0064
Max AGL
80084C2C 03E7
80084C3E 03E7
Max ATK
80084C2E 03E7
80084C40 03E7
Max UDF
80084C30 03E7
80084C42 03E7
Max LDF
80084C32 03E7
80084C44 03E7
Max SPD
80084C34 03E7
80084C46 03E7
Max INT
80084C36 03E7
80084C48 03E7
Level 99
80084C4C 0063
Modificador de Exp
80084B1C ????
Max Exp
80084B1C FFFF
80084B1E 0098
Modificador de Armor
30084CB2 00??
Modificador de Head Gear
30084CB3 00??
Ativar Terra no Lv9
30084CB4 0012
Modificador de arma
30084CB5 00??
Modificador de Leg Gear
30084CB6 00??
Modificador de Accessory 1
30084CB7 00??
Modificador de Accessory 2
30084CB8 00??
Modificador de Accessory 3
30084CB9 00??
Todos os Art Moves
80084CA0 1000
80084CA2 0201
80084CA4 0403
80084CA6 0605
80084CA8 0807
80084CAA 0A09
80084CAC 0C0B
80084CAE 0E0D
80084CB0 000F
Ativador de Magic Slot
30084C58 0024

Magic Slot

Posição 1
Modificador de Magia 1
30084C59 00??
Spell 1 - Level 9
30084C7D 0009
Modificador de Magia 2
30084C5A 00??
Spell 2 - Level 9
30084C7E 0009
Modificador de Magia 3
30084C5B 00??
Spell 3 - Level 9
30084C7F 0009
Modificador de Magia 4
30084C5C 00??
Spell 4 - Level 9
30084C80 0009
Modificador de Magia 5
30084C5D 00??
Spell 5 - Level 9
30084C81 0009
Modificador de Magia 6
30084C5E 00??
Spell 6 - Level 9
30084C82 0009
Modificador de Magia 7
30084C5F 00??
Spell 7 - Level 9
30084C83 0009
Modificador de Magia 8
30084C60 00??
Spell 8 - Level 9
30084C84 0009
Modificador de Magia 9
30084C61 00??
Spell 9 - Level 9
30084C85 0009
Modificador de Magia 10
30084C62 00??
Spell 10 - Level 9
30084C86 0009
Modificador de Magia 11
30084C63 00??
Spell 11 - Level 9
30084C87 0009
Modificador de Magia 12
30084C64 00??
Spell 12 - Level 9
30084C88 0009

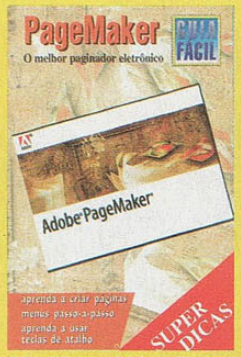
ESCALA INFORMÁTICA

COLEÇÃO GUIA FÁCIL

Cód. GF-01 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-02 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-03 - CADA - R$ 2,80



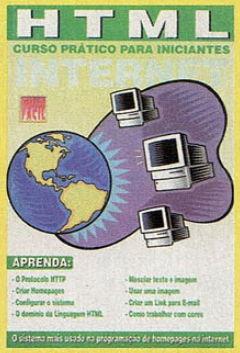
Cód. GF-04 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-05 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-06 - CADA - R$ 2,80

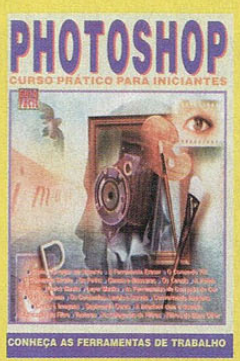
Cód. GF-07 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-08 - CADA - R$ 2,80



Cód. GF-09 - CADA - R$ 2,80

Cód. GF-10 - CADA - R$ 2,80



Cód. GF-11 - CADA - R$ 3,50

Cód. GF-12 - CADA - R$ 3,50

COLEÇÃO INFORMÁTICA DESCOMPLICADA

Cód. ID-02 - CADA - R$ 2,90

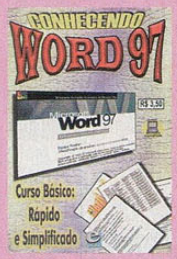
Cód. ID-03 - CADA - R$ 2,90

Cód. ID-04 - CADA - R$ 2,90

Cód. ID-05 - CADA - R$ 2,90

Cód. ID-06 - CADA - R$ 2,90

Cód. ID-07 - CADA - R$ 2,90



Cód. ID-08 - CADA - R$ 3,50

Cód. ID-09 - CADA - R$ 3,50

Assinale abaixo as referências que deseja receber.

Cód. GF-01 ( )	Cód. GF-11 ( )
Cód. GF-02 ( )	Cód. GF-12 ( )
Cód. GF-03 ( )	Cód. ID-02 ( )
Cód. GF-04 ( )	Cód. ID-03 ( )
Cód. GF-05 ( )	Cód. ID-04 ( )
Cód. GF-06 ( )	Cód. ID-05 ( )
Cód. GF-07 ( )	Cód. ID-06 ( )
Cód. GF-08 ( )	Cód. ID-07 ( )
Cód. GF-09 ( )	Cód. ID-08 ( )
Cód. GF-10 ( )	Cód. ID-09 ( )

Nome _____

Endereço _____

Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA.
C.P. 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo, SP - **Maiores Informações: Tel.: (011) 266.3166** - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Posição 2
Modificador de Magia 1
30084C65 00??
Spell 1 - Level 9
30084C89 0009
Modificador de Magia 2
30084C66 00??
Spell 2 - Level 9
30084C8A 0009
Modificador de Magia 3
30084C67 00??
Spell 3 - Level 9
30084C8B 0009
Modificador de Magia 4
30084C68 00??
Spell 4 - Level 9
30084C8C 0009
Modificador de Magia 5
30084C69 00??
Spell 5 - Level 9
30084C8D 0009
Modificador de Magia 6
30084C6A 00??
Spell 6 - Level 9
30084C8E 0009
Modificador de Magia 7
30084C6B 00??
Spell 7 - Level 9
30084C8F 0009
Modificador de Magia 8
30084C6C 00??
Spell 8 - Level 9
30084C90 0009
Modificador de Magia 9
30084C6D 00??
Spell 9 - Level 9
30084C91 0009
Modificador de Magia 10
30084C6E 00??
Spell 10 - Level 9
30084C92 0009
Modificador de Magia 11
30084C6F 00??
Spell 11 - Level 9
30084C93 0009
Modificador de Magia 12
30084C70 00??
Spell 12 - Level 9
30084C94 0009

Posição 3
Modificador de Magia 1
30084C71 00??
Spell 1 - Level 9
30084C95 0009
Modificador de Magia 2
30084C72 00??
Spell 2 - Level 9
30084C96 0009
Modificador de Magia 3
30084C73 00??
Spell 3 - Level 9
30084C97 0009
Modificador de Magia 4
30084C74 00??
Spell 4 - Level 9
30084C98 0009
Modificador de Magia 5
30084C75 00??
Spell 5 - Level 9
30084C99 0009
Modificador de Magia 6
30084C76 00??
Spell 6 - Level 9
30084C9A 0009
Modificador de Magia 7
30084C77 00??
Spell 7 - Level 9
30084C9B 0009
Modificador de Magia 8
30084C78 00??
Spell 8 - Level 9
30084C9C 0009
Modificador de Magia 9
30084C79 00??
Spell 9 - Level 9
30084C9D 0009
Modificador de Magia 10
30084C7A 00??
Spell 10 - Level 9
30084C9E 0009
Modificador de Magia 11
30084C7B 00??
Spell 11 - Level 9
30084C9F 0009
Modificador de Magia 12
30084C7C 00??
Spell 12 - Level 9
30084CA0 0009

Nota: Substitua '????' por 'FFFF' para um rápido ganho de Level.

Códigos para Vahn

Max HP
8008480C 270F
8008480E 270F
80084824 270F
Max MP
80084810 03E7
80084812 03E7
80084826 03E7
100 AP
80084816 0064
Max AGL
80084818 03E7
8008482A 03E7
Max ATK
8008481A 03E7
8008482C 03E7
Max UDF
8008481C 03E7
8008482E 03E7
Max LDF
8008481E 03E7
80084830 03E7
Max SPD
80084820 03E7
80084832 03E7
Max INT
80084822 03E7
80084834 03E7
Level 99
80084838 0063
Modificador de Exp
80084708 ????
Max Exp
80084708 FFFF
8008470A 0098
Modificador de Armor
3008489E 00??
Modificador de Head Gear
3008489F 00??
Modificador de arma
300848A0 00??
Ativar Meta no Lv9
300848A1 0009
Modificador de

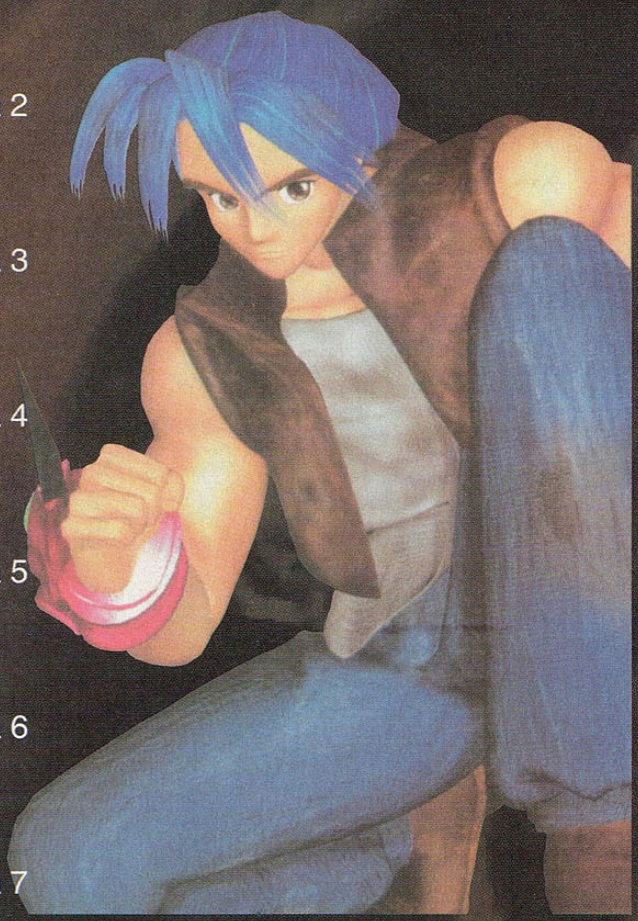
Leg Gear
300848A2 00??
Modificador de Accessory 1
300848A3 00??
Modificador de Accessory 2
300848A4 00??
Modificador de Accessory 3
300848A5 00??
Todos os Art Moves
8008488C 1000
8008488E 0201
80084890 0403
80084892 0605
80084894 0807
80084896 0A09
80084898 0C0B
8008489A 0E0D
8008489C 000F
Ativador de
Magic Slot
30084844 0024

Magic Slot

Posição 1
Modificador de Magia 1
30084845 00??
Spell 1 - Level 9
30084869 0009
Modificador de Magia 2
30084846 00??
Spell 2 - Level 9
3008486A 0009
Modificador de Magia 3
30084847 00??
Spell 3 - Level 9
3008486B 0009
Modificador de Magia 4
30084848 00??
Spell 4 - Level 9
3008486C 0009
Modificador de Magia 5
30084849 00??
Spell 5 - Level 9
3008486D 0009
Modificador de Magia 6
3008484A 00??
Spell 6 - Level 9
3008486E 0009
Modificador de Magia 7
3008484B 00??
Spell 7 - Level 9
3008486F 0009
Modificador de Magia 8
3008484C 00??
Spell 8 - Level 9
30084870 0009
Modificador de Magia 9
3008484D 00??
Spell 9 - Level 9
30084871 0009
Modificador de Magia 10
3008484E 00??
Spell 10 - Level 9
30084872 0009
Modificador de Magia 11
3008484F 00??
Spell 11 - Level 9
30084873 0009
Modificador de Magia 12
30084850 00??
Spell 12 - Level 9
30084874 0009

Posição 2
Modificador de Magia 1
30084851 00??
Spell 1 - Level 9
30084875 0009
Modificador de Magia 2
30084852 00??
Spell 2 - Level 9
30084876 0009
Modificador de Magia 3
30084853 00??
Spell 3 - Level 9
30084877 0009
Modificador de Magia 4
30084854 00??
Spell 4 - Level 9
30084878 0009
Modificador de Magia 5
30084855 00??
Spell 5 - Level 9
30084879 0009
Modificador de Magia 6
30084856 00??
Spell 6 - Level 9
3008487A 0009
Modificador de Magia 7
30084857 00??
Spell 7 - Level 9
3008487B 0009
Modificador de Magia 8
30084858 00??
Spell 8 - Level 9
3008487C 0009
Modificador de Magia 9
30084859 00??
Spell 9 - Level 9
3008487D 0009
Modificador de Magia 10
3008485A 00??
Spell 10 - Level 9
3008487E 0009
Modificador de Magia 11
3008485B 00??
Spell 11 - Level 9
3008487F 0009
Modificador de Magia 12
3008485C 00??
Spell 12 - Level 9
30084880 0009

Posição 3
Modificador de Magia 1
3008485D 00??



Spell 1 - Level 9
30084881 0009
Modificador de Magia 2
3008485E 00??
Spell 2 - Level 9
30084882 0009
Modificador de Magia 3
3008485F 00??
Spell 3 - Level 9
30084883 0009
Modificador de Magia 4
30084860 00??
Spell 4 - Level 9
30084884 0009
Modificador de Magia 5
30084861 00??
Spell 5 - Level 9
30084885 0009
Modificador de Magia 6
30084862 00??
Spell 6 - Level 9
30084886 0009
Modificador de Magia 7
30084863 00??
Spell 7 - Level 9
30084887 0009
Modificador de Magia 8
30084864 00??
Spell 8 - Level 9
30084888 0009
Modificador de Magia 9
30084865 00??
Spell 9 - Level 9
30084889 0009
Modificador de Magia 10
30084866 00??
Spell 10 - Level 9
3008488A 0009
Modificador de Magia 11
30084867 00??
Spell 11 - Level 9
3008488B 0009
Modificador de Magia 12
30084868 00??
Spell 12 - Level 9
3008488C 0009

Nota: Substitua '????' por 'FFFF' para um rápido ganho de Level.

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de magia

0D - Heal
11 - Heal Status
16 - Revive
56 - Big Wave (use duas vezes)
59 - Water Crystals
5A - Rolling Flare (não use como último ataque)
5B - Scythe Wind (não use como último ataque)
5F - Fatal Decision (não use como último ataque)
60 - White Shield
6E - Kiss of Death
71 - Water Hazard

Magias normais
81 - Gimad
82 - Theeder
83 - Vera
84 - Gizam
85 - Nighto
86 - Zenoir
87 - Viguro
88 - Swordie
89 - Orb
8A - Freed
8B - Nova
8C - Gola Gola
8D - Mushura
8E - Aluru
8F - Barra
90 - Kemaro
91 - Spoon
92 - Slippery
93 - Lota
94 - Puera
95 - Gilium
96 - Lippian
97 - Spikefish
99 - Evil Seru Magic
9A - Palma (Ra- Seru)
9B - Mule (Ra-Seru)
9C - Horn (Ra-Seru)
9D - Jedo (Ra-Seru)
9E - Meta (Ra-Seru)
9F - Terra (Ra-Seru)
A0 - Ozma (Ra-Seru)

Item - Slot
Posição 1
Slot 1
Modificador de Item
30085958 00??
Max Itens
30085959 00FF
99 Itens
30085959 0063
Slot 2
Modificador de Item
3008595A 00??
Max Itens
3008595B 00FF
99 Itens
3008595B 0063
Slot 3
Modificador de Item
3008595C 00??
Max Itens
3008595D 00FF
99 Itens
3008595D 0063
Slot 4
Modificador de Item
3008595E 00??
Max Itens
3008595F 00FF
99 Itens
3008595F 0063
Slot 5
Modificador de Item
30085960 00??
Max Itens
30085961 00FF
99 Itens
30085961 0063
Slot 6
Modificador de Item
30085962 00??
Max Itens
30085963 00FF
99 Itens
30085963 0063
Slot 7
Modificador de item
30085964 00??
Max Itens
30085965 00FF
99 Itens
30085965 0063
Slot 8
Modificador de Item
30085966 00??

Max Itens
30085967 00FF
99 Itens
30085967 0063
Slot 9
Modificador de Item
30085968 00??
Max Itens
30085969 00FF
99 Itens
30085969 0063
Slot 10
Modificador de Item
3008596A 00??
Max Itens
3008596B 00FF
99 Itens
3008596B 0063
Slot 11
Modificador de Item
3008596C 00??
Max Itens
3008596D 00FF
99 Itens
3008596D 0063
Slot 12
Modificador de Item
3008596E 00??
Max Itens
3008596F 00FF
99 Itens
3008596F 0063

Item - Slot
Posição 2
Slot 1
Modificador de Item
30085970 00??
Max Itens
30085971 00FF
99 Itens
30085971 0063
Slot 2
Modificador de Item
30085972 00??
Max Itens
30085973 00FF
99 Itens
30085973 0063
Slot 3
Modificador de Item
30085974 00??
Max Itens
30085975 00FF
99 Itens
30085975 0063
Slot 4
Modificador de Item
30085976 00??
Max Itens
30085977 00FF
99 Itens
30085977 0063
Slot 5
Modificador de Item
30085978 00??
Max Itens
30085979 00FF
99 Itens
30085979 0063
Slot 6
Modificador de Item
3008597A 00??
Max Itens
3008597B 00FF
99 Itens
3008597B 0063
Slot 7
Modificador de Item
3008597C 00??
Max Itens
3008597D 00FF
99 Itens
3008597D 0063
Slot 8
Modificador de Item
3008597E 00??
Max Itens
3008597F 00FF
99 Itens
3008597F 0063
Slot 9
Modificador de Item
30085980 00??
Max Itens
30085981 00FF
99 Itens
30085981 0063
Slot 10
Modificador de Item
30085982 00??
Max Itens
30085983 00FF
99 Itens
30085983 0063
Slot 11
Modificador de Item
30085984 00??
Max Itens
30085985 00FF
99 Itens
30085985 0063
Slot 12
Modificador de Item
30085986 00??
Max Itens
30085987 00FF
99 Itens
30085987 0063

Item - Slot
Posição 3
Slot 1
Modificador de Item
30085988 00??
Max Itens
30085989 00FF
99 Itens
30085989 0063
Slot 2
Modificador de Item
3008598A 00??
Max Itens
3008598B 00FF
99 Itens
3008598B 0063
Slot 3
Modificador de Item
3008598C 00??
Max Itens
3008598D 00FF
99 Itens
3008598D 0063
Slot 4
Modificador de Item
3008598E 00??
Max Itens
3008598F 00FF
99 Itens
3008598F 0063

Slot 5
Modificador de Item
30085990 00??
Max Itens
30085991 00FF
99 Itens
30085991 0063
Slot 6
Modificador de Item
30085992 00??
Max Itens
30085993 00FF
99 Itens
30085993 0063
Slot 7
Modificador de Item
30085994 00??
Max Itens
30085995 00FF
99 Itens
30085995 0063
Slot 8
Modificador de Item
30085996 00??
Max Itens
30085997 00FF
99 Itens
30085997 0063
Slot 9
Modificador de Item
30085998 00??
Max Itens
30085999 00FF
99 Itens
30085999 0063
Slot 10
Modificador de Item
3008599A 00??
Max Itens
3008599B 00FF
99 Itens
3008599B 0063
Slot 11
Modificador de Item
3008599C 00??
Max Itens
3008599D 00FF
99 Itens
3008599D 0063
Slot 12
Modificador de Item
3008599E 00??
Max Itens
3008599F 00FF
99 Itens
3008599F 0063

Item - Slot
Posição 4
Slot 1
Modificador de Item
300859A0 00??
Max Itens
300859A1 00FF
99 Itens
300859A1 0063
Slot 2
Modificador de Item
300859A2 00??
Max Itens
300859A3 00FF
99 Itens
300859A3 0063
Slot 3
Modificador de Item
300859A4 00??
Max Itens
300859A5 00FF
99 Itens
300859A5 0063
Slot 4
Modificador de Item
300859A6 00??
Max Itens
300859A7 00FF
99 Itens
300859A7 0063
Slot 5
Modificador de Item
300859A8 00??
Max Itens
300859A9 00FF
99 Itens
300859A9 0063
Slot 6
Modificador de Item
300859AA 00??
Max Itens
300859AB 00FF
99 Itens
300859AB 0063
Slot 7
Modificador de Item
300859AC 00??
Max Itens
300859AD 00FF
99 Itens
300859AD 0063
Slot 8
Modificador de Item
300859AE 00??
Max Itens
300859AF 00FF
99 Itens
300859AF 0063
Slot 9
Modificador de Item
300859B0 00??
Max Itens
300859B1 00FF
99 Itens
300859B1 0063
Slot 10
Modificador de Item
300859B2 00??
Max Itens
300859B3 00FF
99 Itens
300859B3 0063
Slot 11
Modificador de Item
300859B4 00??
Max Itens
300859B5 00FF
99 Itens
300859B5 0063
Slot 12
Modificador de Item
300859B6 00??
Max Itens
300859B7 00FF
99 Itens
300859B7 0063

Item - Slot
Posição 5
Slot 1
Modificador de Item
300859B8 00??
Max Itens
300859B9 00FF

UM MUNDO DE INFORMAÇÃO, APRENDIZADO E MUITA EMOÇÃO!

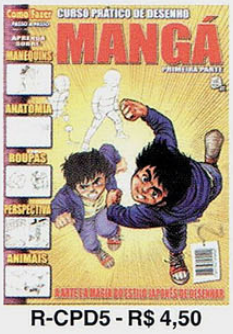
Viva as fantásticas aventuras em histórias incríveis! Conheça tudo sobre os desenhos animados japoneses que fazem a cabeça da garotada. E aprenda tudo sobre desenho com as revista da Escala!

R-CPD1 - R$ 4,50

R-CPD2 - R$ 4,50

R-CPD3 - R$ 4,50

R-CPD4 - R$ 4,50



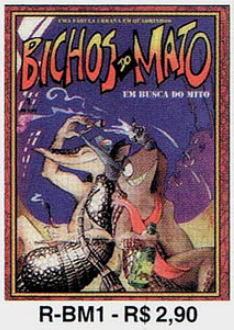
R-CPD5 - R$ 4,50

R-CPD6 - R$ 4,50

R-HQ1 - R$ 4,90

R-HQ2 - R$ 4,90

R-HQ3 - R$ 6,50

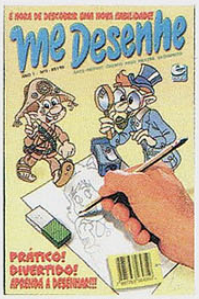


R-BM1 - R$ 2,90

R-BM2 - R$ 2,90

R-BAO - R$ 3,20

R-MD1 - R$ 1,90



R-MD2 - R$ 1,90

R-AD1 - R$ 2,50

R-AD2 - R$ 2,50

R-AD3 - R$ 2,50

R-AD4 - R$ 2,50

R-ADE1 - R$ 2,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

( )R-CPD1 - R$ 4,50
( )R-CPD2 - R$ 4,50
( )R-CPD3 - R$ 4,50
( )R-CPD4 - R$ 4,50
( )R-CPD5 - R$ 4,50
( )R-CPD6 - R$ 4,50

( )R-HQ1 - R$ 4,90
( )R-HQ2 - R$ 4,90
( )R-HQ3 - R$ 4,90
( )R-BM1 - R$ 2,90
( )R-BM2 - R$ 2,90
( )R-BAO - R$ 3,20

( )R-MD1 - R$ 1,90
( )R-MD2 - R$ 1,90
( )R-AD1 - R$ 2,50
( )R-AD2 - R$ 2,50
( )R-AD3 - R$ 2,50
( )R-AD4 - R$ 2,50
( )R-ADE1 - R$ 2,50

Nome: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande cheque nominal, cheque-correio ou vale-postal para a Editora Escala Ltda. Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Mais informações, tel.: (011) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade das revistas que deseja.

escala

99 Itens
300859B9 0063
Slot 2
Modificador de Item
300859BA 00??
Max Itens
300859BB 00FF
99 Itens
300859BB 0063
Slot 3
Modificador de Item
300859BC 00??
Max Itens
300859BD 00FF
99 Itens
300859BD 0063
Slot 4
Modificador de Item
300859BE 00??
Max Itens
300859BF 00FF
99 Itens
300859BF 0063
Slot 5
Modificador de Item
300859C0 00??
Max Itens
300859C1 00FF
99 Itens
300859C1 0063
Slot 6
Modificador de Item
300859C2 00??
Max Itens
300859C3 00FF
99 Itens
300859C3 0063
Slot 7
Modificador de Item
300859C4 00??
Max Itens
300859C5 00FF
99 Itens
300859C5 0063
Slot 8
Modificador de Item
300859C6 00??
Max Itens
300859C7 00FF
99 Itens
300859C7 0063
Slot 9
Modificador de Item
300859C8 00??
Max Itens
300859C9 00FF
99 Itens
300859C9 0063
Slot 10
Modificador de Item
300859CA 00??
Max Itens
300859CB 00FF
99 Itens
300859CB 0063
Slot 11
Modificador de Item
300859CC 00??
Max Itens
300859CD 00FF
99 Itens
300859CD 0063
Slot 12
Modificador de Item
300859CE 00??
Max Itens
300859CF 00FF
99 Itens
300859CF 0063

Item - Slot
Posição 6
Slot 1
Modificador de Item
300859D0 00??
Max Itens
300859D1 00FF
99 Itens
300859D1 0063
Slot 2
Modificador de Item
300859D2 00??
Max Itens
300859D3 00FF
99 Itens
300859D3 0063
Slot 3
Modificador de Item
300859D4 00??
Max Itens
300859D5 00FF
99 Itens
300859D5 0063
Slot 4
Modificador de Item
300859D6 00??
Max Itens
300859D7 00FF
99 Itens
300859D7 0063
Slot 5
Modificador de Item
300859D8 00??
Max Itens
300859D9 00FF
99 Itens
300859D9 0063
Slot 6
Modificador de Item
300859DA 00??
Max Itens
300859DB 00FF
99 Itens
300859DB 0063
Slot 7
Modificador de Item
300859DC 00??
Max Itens
300859DD 00FF
99 Itens
300859DD 0063
Slot 8
Modificador de Item
300859DE 00??
Max Itens
300859DF 00FF
99 Itens
300859DF 0063
Slot 9
Modificador de Item
300859E0 00??
Max Itens
300859E1 00FF
99 Itens
300859E1 0063
Slot 10
Modificador de Item
300859E2 00??
Max Itens
300859E3 00FF
99 Itens
300859E3 0063
Slot 11
Modificador de Item
300859E4 00??
Max Itens
300859E5 00FF
99 Itens
300859E5 0063
Slot 12
Modificador de Item
300859E6 00??
Max Itens
300859E7 00FF
99 Itens

300859E7 0063

Dígitos que acompanham os códigos modificadores de item

00 - nada

Armas

01 - Ra-Seru Meta Lv1
02 - Ra-Seru Meta Lv2
03 - Ra-Seru Meta Lv3
04 - Ra-Seru Meta Lv4
05 - Ra-Seru Meta Lv5
06 - Ra-Seru Meta Lv6
07 - Ra-Seru Meta Lv7
08 - Ra-Seru Meta Lv8
09 - Ra-Seru Meta Lv9
0A - Ra-Seru Terra Lv1
0B - Ra-Seru Terra Lv2
0C - Ra-Seru Terra Lv3
0D - Ra-Seru Terra Lv4
0E - Ra-Seru Terra Lv5
0F - Ra-Seru Terra Lv6
10 - Ra-Seru Terra Lv7
11 - Ra-Seru Terra Lv8
13 - Ra-Seru Ozma Lv1
14 - Ra-Seru Ozma Lv2
15 - Ra-Seru Ozma Lv3
16 - Ra-Seru Ozma Lv4
17 - Ra-Seru Ozma Lv5
18 - Ra-Seru Ozma Lv6
19 - Ra-Seru Ozma Lv7
1A - Vahn Fist
1B - Ra-Seru Blade
1C - Noa Feral
1D - Hard Beat
1E - Heavy Strike
1F - Ra-Seru Fangs
20 - Gala Mace
21 - Ra-Seru Club
22 - Survival Knife
23 - Battle Knife
24 - Short Sword
25 - Force Blade
26 - Beast Buster
27 - Chaos Breaker
28 - Nail Glove
29 - Crimson Nails
2A - Fighter Claw
2B - Bloody Claw
2C - Holy Claw
2D - Golden Claw
2E - Survival Club
2F - Red Club
30 - Power Club
31 - Survival Axe
32 - Battle Axe
33 - Great Axe

Head Gear

34 - Warrior Seal
35 - Ironman Seal
36 - Expert Seal
37 - Hero Seal
38 - Ra-Seru Seal
39 - Guardian Clip
3A - Green Clip
3B - Jeweled Clip
3C - Royal Crown
3D - Pronged Crown
3E - Ra-Seru Plume
3F - Power Earring
40 - Fighter's Band
41 - War God Band
42 - Ra-Seru Helmet

Body Gear

43 - Hunter Clothes
44 - Savior Clothes
45 - Warrior Armor
46 - Ironman Armor
47 - Master Armor
48 - Expert Armor
49 - Hero Armor
4A - Triumph Armor
4B - Ra-Seru Armor
4C - Fighting Robe
4D - Green Robe
4E - Scarlet Robe
4F - Tempest Robe
50 - Battle Robe
51 - Ra-Seru Robe
53 - Power Plate
54 - Fighting Plate
55 - Valor Plate
56 - War God Plate
57 - Ra-Seru Plate
58 - Swimsuit Leg Gear
59 - Warrior Boots
5A - Ironman Boots
5B - Master Boots
5C - Expert Boots
5D - Hero Boots
5E - Triumph Boots
5F - Ra-Seru Boots
60 - Electric Shoes
61 - Tempest Shoes
62 - Olive Shoes
63 - Steel Boots
64 - Ra-Seru Shoes

All Stat Item

65 - Honey

Leg Gear

66 - Power Shoes
67 - Fighting Boots
68 - War God Boots
69 - Ra-Seru Thongs

Itens

6A - Zalan's Letter
6B - Something Good
6C - Minea's Ring
6D - Miracle Water
6E - Earth Egg
6F - Water Egg
70 - Light Egg
71 - Dark Stone
72 - Earth Talisman
73 - Water Talisman
74 - Light Talisman
75 - Dark Talisman
76 - Evil Talisman
77 - Healing Leaf
78 - Healing Flower
79 - Healing Berry
7A - Healing Bloom
7B - Healing Fruit
7C - Magic Leaf
7D - Magic Fruit
7E - Antidote
7F - Medicine
80 - Phoenix
81 - Fury Boost
82 - Life Water
83 - Power Water
84 - Guardian Water
85 - Swift Water
86 - Wisdom Water
87 - Magic Water
88 - Door of Light
89 - Door of Wind
8A - Increase
8B - Power Elixir
8C - Shield Elixir
8D - Speed Elixir

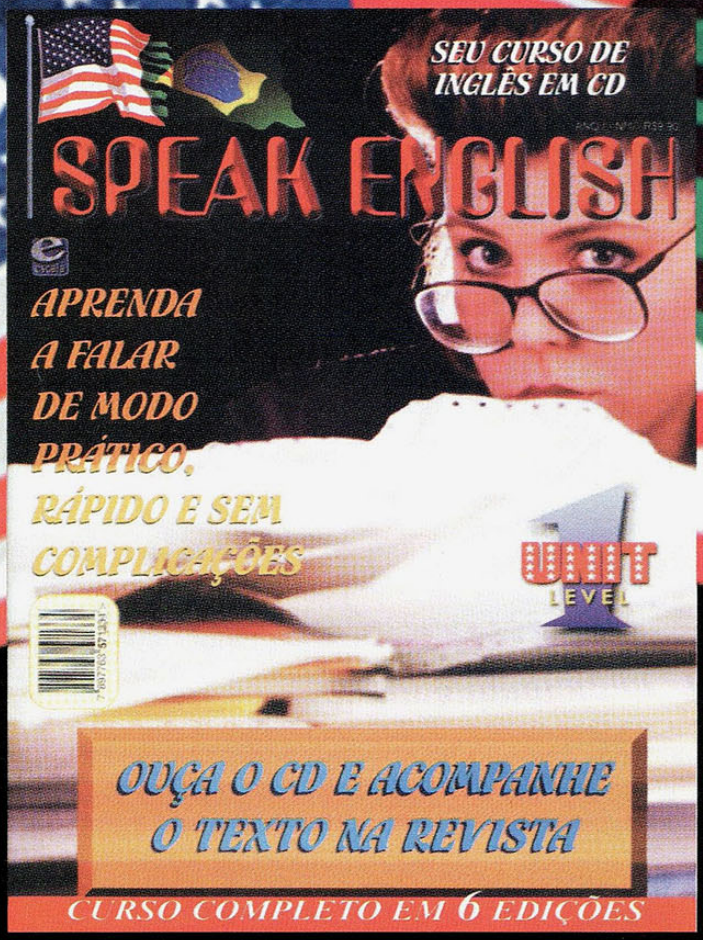
8E - Wonder Elixir
8F - Fire Book I
90 - Fire Book II
91 - Fire Book III
92 - Wind Book I
93 - Wind Book II
94 - Wind Book III
95 - Thunder Book I
96 - Thunder Book II
97 - Thunder Book III
98 - Lippian Flute
99 - Spikefish Flute
9A - Mary's Diary
9B - Soren Secrets
9C - Gold Card
9D - Light Lure
9E - Normal Lure
9F - Heavy Lure
A0 - Old Rod
A1 - Deluxe Rod
A2 - Legendary Rod
A3 - Healing Shroom
A4 - Sunrise Key
A5 - Lightning Key
A6 - Star Key
A7 - Mountain Key
A8 - Water Key
A9 - Fertilizer
AA - Weed Hammer
AB - Ra-Seru Egg
AC - Mei's Pendant
AD - Camera Stone
AE - Star Pearl
AF - Yuma's Ring
B0 - Spring Salts
B1 - Zalan's Crown
B2 - Soru Bread
B3 - Letona Key
B4 - West Ratayu Key
B5 - Nemesis Gem
B6 - Seru Flame
B7 - Genesis Seedling
B8 - Soren Flute
BA - Astral Sword
BB - Music Score
BC - Fire Droplet
BD - Ruins Key
BE - TimeSpace Bomb
BF - Evil Seru Key
C0 - Life Ring
C1 - Life Armband
C2 - Magic Ring
C3 - Magic Armband
C4 - Spirit Jewel
C5 - Spirit Talisman
C6 - Power Ring
C7 - Scarlet Jewel
C8 - Azure Jewel
C9 - Guardian Ring
CA - Speed Ring
CB - Wisdom Ring
CC - Vitality Ring
CD - War God Icon
CE - Unholy Icon
CF - Warrior Icon
D0 - Evil God Icon
D1 - Speed Chain
D2 - Slowness Chain
D3 - Target Chain
D4 - Defender Chain
D5 - Guardian Chain
D6 - Cure Amulet
D7 - Pure Amulet
D8 - Forest Amulet
D9 - Magic Amuqlet
DA - Stone Amulet
DB - Nature Amulet
DC - Wonder Amulet
DD - Earth Jewel
DE - Deep Sea Jewel
DF - Burning Jewel
E0 - Tempest Jewel
E1 - Madlight Jewel
E2 - Luminous Jewel
E3 - Ebony Jewel
E4 - Rainbow Jewel
E5 - Life Grail
E6 - Magic Grail
E7 - Lost Grail
E8 - Mettle Ring
E9 - Mettle Armband
EA - Mettle Goblet
EB - Mettle Gem
EC - War Soul
ED - Evil Medallion
EE - Ivory Book
EF - Crimson Book
F0 - Golden Book
F1 - Bronze Book
F2 - Golden Compass
F3 - Silver Compass
F4 - Chicken Heart
F5 - Chicken Safe
F6 - Chicken Guard
F7 - Chicken King
F8 - Life Source
F9 - Magic Source
FA - Mettle Source
FB - Bad Luck Bell
FC - Good Luck Bell
FD - Seru Encounter
FE - Point Card
FF - Platinum Card

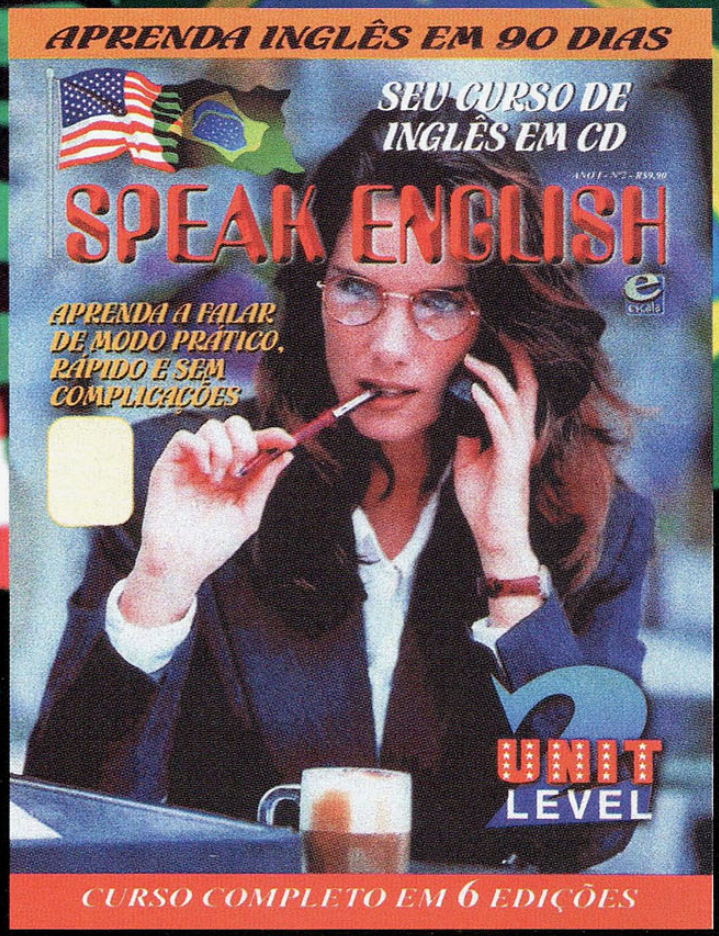
EDITORA CANAÃ É UMA MARCA REGISTRADA DA EDITORA HEAVY METAL - EDITORA, IMPORTADORA E EXPORTADORA LTDA. - RUA IAPÓ, 342 - CASA VERDE - SÃO PAULO - SP - FONE: (011) 857-4602 INSCRITA NO CGC N. 01.006.681/0001-68 DISTRIBUIÇÃO PARA TODO O BRASIL: DIPRESS - RUA AMÉRICO VESPÚCIO, N. 800 - OSASCO - SP BUREAU: NDR - IMPRESSÃO E ACABAMENTO: CL ARTES GRÁFICAS LTDA.

A revista **WORLD GAMES** é uma produção da PROGAMES - Rua Pio XI, 230, Alto da Lapa - CEP 05060-000 - São Paulo - SP - CONSULTORES: Francisco Motta, Tarcisio Motta - REDATOR CHEFE: Fabio Santana de Souza - REDATORES: Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento, Donizete de Paula, Homero Letonai, Eric Araki - REVISÃO: Marcia Guerreiro - COLABORADOR: Renato da Silva Siqueira Email: progames@node1.com.br

COMPLETE JÁ A SUA COLEÇÃO

PEÇA AGORA MESMO OS NÚMEROS ATRASADOS DA REVISTA SPEAK ENGLISH





PREENCHA O CUPOM E ENVIE PARA NÓS.

Nome:.....

Enereço:.....

Cidade:.....Estado.....Cep.....

Número da Edição: ☐ Quantidade: ☐ Valor de cada edição: **R$ 9,90**

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo-SP - Maiores informações: Tel.:(011) 266-3166 -Você recebe em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar esta revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 -Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos -Tel.: (011) 299-6454
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 -Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 -Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 -Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 -Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador dd Vale, 115 -Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 -Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 -Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 -Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 -Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 -Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 -Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 -Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 -Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 -Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 -Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 -Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 -Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 -Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - AV. Rodrigues Alves, 256 -Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 -Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro deToledo, 1765 -Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 -Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 -Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto deToledo, 3118 - S/L -Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 -Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 131 -Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 -Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A -Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 -Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 -Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 -Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 -Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 -Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 -Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 -Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 -Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 -Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 -Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 -Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 -Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 -Tel.: (021) 569-9043
BONSUCESSO - R. Adail, 24 -Tel.: (021) 564-3608
NILÓPOLIS - R. Ant. José Bittencourt, 124 -Tel.: (021) 691-0417
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 -Tel.: (021) 413-9194
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 -L. 117 -Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 -2º S S - L. b -Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 -Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - Bauhaus Expansão L. 06 -Tel.: (024) 231-4071
BARRA - Av. das Américas, 7707 -L.104-BL01 -Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 -Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L -Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 -Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444